

人間存在と彫刻 ―立像にみる存在と距離―

平成 26 年度

東京藝術大学大学院美術研究科博士後期課程学位論文

美術専攻彫刻研究領域

学籍番号 1312912 稲田 侑峰

目次

はじめに	1
第1章 人間像が持つ再現性とイメージの形	
1-1 人間の存在をあらわす形においての人型の重要性	3
1-2 人間像の表し方	9
1-3 カービングによる人間像	21
第2章 存在の強さとの距離：かわきの中の人間像	
2-1 リアリティと存在の強さ	24
2-2 背景の距離にみる「かわき」の感覚	27
2-3 マジックリアリズムの絵画にみられる人間の心理距離	40
2-4 人間のメランコリーな気質	43
2-5 「距離」にみるかわきの風景を取り込んだ人間像	48
第3章 存在の強さとの距離：「形の重さ」と「距離」	
3-1 現実の形とイメージの形の狭間	55
3-2 肖像の形の変遷	57
3-3 自画像を描く事で得られる認識と自刻像の違い	65
3-4 形と距離が持つ「重さ」：博士提出作品 《静かな立像》、《ひとりとふたり》、《おだやかな立像》	73
むすび	81
文献表	

はじめに

本論文は、人間の造形的な活動から生み出され続けてきた彫刻作品をはじめとする人間像について、人間と人間像との間に現れる「距離」に着目し、自身の生きてきた環境から生まれる人間存在を形に残すことへの考えを述べるものである。

古代より人間の姿を模してつくり出されてきた人型の像には、「存在の強さ」が内包されている。人型の像は、その時代、地域に根ざし、人々が信じるもの（宗教、自然観、死生観）など強固な物語をバックグラウンドに現実の世界において、その物語を実像化することに特化して存続してきた。その土台には、現実とイメージの世界を繋とめる普遍のもの（教義）がある。

私は、人型の像とは存在することが発する強さと鑑賞する立場にある者との「距離」の変化に多様性とまだ経験した事の無い間合いが感じ取れることを期待している。

現在においても、人型の像はつくり出され続けている。私自身が、多くの作家の作品（人間像）を鑑賞した折に感じる共感。彫刻作品（立体）の特徴のひとつである鑑賞者との間に出来る物理的な距離と作品（人間像）が持つ精神的な距離の感覚に自分と周囲の距離感に感じ取れる空気感と人間の根源的な気質の部分を構成し、自身のイメージの根底に「かわき」という言葉を提示する。

この「かわき」は私と周囲の関わり方、距離感のイメージを総括するものとする。「かわき」から派生するものを取り込み、自身の人間像をつくり出す手段（カービング）の中にみる不完全性を自覚し、咀嚼することであらわれる絵画にみられる背景を踏まえた造形について作品形成の過程と交えて論じる。

そして、「かわき」からの造形の展開の先に見える自身の等身大の距離に立ち返った角度からの試作を行う。肖像性とイメージを結びつけ、「形の重さ」という点に重きを置き、作品を形成する。

2つの試作を通してみえる人間（私）と人間像の心理的な距離について考察する。

本論文は全体を以下の3つの章によって構成している。

第1章では「人間像が持つ再現性とイメージの形」とし、日本で発見された現在最古（縄文草創期）の土偶である《粥見井尻土偶型式》と縄文中期の立像土偶《西ノ前土偶型式》を取り上げ、人間と人型の像との接し方、関係する距離の変化を述べる。そこから世界に残る人間像のあり方に目を向け、人型の像が生まれる環境をみつめ、自身の制作してきた人間像との「距離」を模索する。ここまでで、私が強く拘ったのは人型であ

るということである。人型の像から感じる、自己の作品の核をなす「存在の強さ」との関わりをどのように持つかということについて手法と思考の面から述べていく。

第2章では「存在の強さとの距離：かわきの中の人間像」と題し、人間像を制作する中で自覚するようになった自身と人間像の係に「距離」をあげ、それに自身と人間存在への間合いを投影させた「かわき」という造語を当てる。

「かわき」は、私のあやふやな距離感に言葉を当てたものである。この感覚を明確にし、自作品に反映させることを目的とした造形の展開について触れる。他の作家の創作物にみる自己認識の仕方を読み取り、自身の試作の過程と照らし合わせ考えを整理する。また、その中でマジックリアリズム、メランコリーといった概念にふれることで創作の中に現れる潜在的な周囲との距離を意識的に作品に取り入れることを実践する。

そして、この章の総括として取り組んだ、人間を取り巻く景色を背負ったイメージからの造形によって「存在の強さ」と「かわき」の関わり方を自作品《かわきとひと》、《かわきの肖像6》、《かわきの肖像7》の試作から自身と人間像の距離に、存在の強さを求めながらも距離をおいて眺めたいという心情を自覚する。

第3章では「存在の強さとの距離：形の重さ」と「距離」として、第2章の「かわき」からの造形とは異なる角度から「存在の強さ」を考察する。現実に存在する、または、存在した人間からイメージを増幅し、創作される肖像について《鑑真和上坐像》をはじめとする肖像彫刻を取り上げながら変遷を辿る。

人間像を表した作品群を眺めると肖像と並ぶ存在が自画像であろう。ここでは、絵画における自画像と彫刻における自刻像の差異に着目し、自身の人間存在への考えと手法を「形の重さ」に結びつける事で、人間像の「存在の強さ」を求めながらも一定の距離を設けてそれを感じたいとする矛盾する感情を発見する。この現実を感じたいと思いながらも遠巻きにしてしまう私と人間存在の「距離関係」を作品に反映させた博士提出作品《静かな立像》、《ひとりとふたり》、《おだやかな立像》を題材に作品形成の過程について言及する。

「むすび」では人間像を、私が認識する私、他者が認識する私、それだけでは完結する事が出来ない私というものとの対峙する距離から生まれた自己認識の手段であると考え。その中で自分が人間について考え、人間の姿を形に残す。その過程から人間像の「存在の強さ」を求めながらも距離を置いて存在を感じたいという矛盾した思考を発見した。この近くになり過ぎない、遠くになり過ぎないという距離で人間存在を感じたい。そこから生まれる人間像に私の今のリアリティがある。

第1章 人間像が持つ再現性とイメージの形

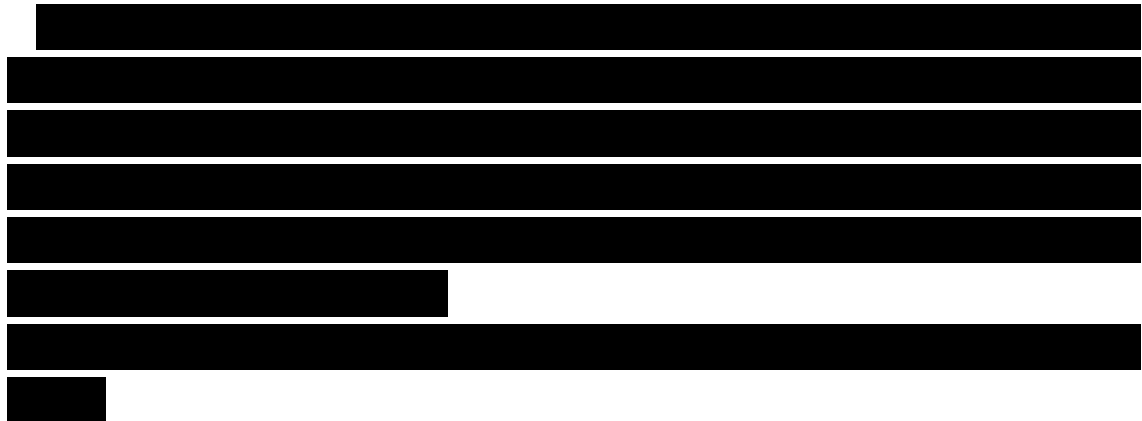
1-1 人間の存在をあらわす形においての人型の重要性

No Image

(図 1-1) 《粥見井尻土偶型式》

縄文時代草創期、粥見井尻遺跡

「人間の存在をあらわすこと」。これはすべての造形活動における根底にあるものと言いついても大げさではないだろう。現代では、切り込む角度や方向は多岐に渡るが、人間の表現活動の興味は自分たちに向けられているという帰結をそこにみとめる事が出来る。



そこには家族の息災を願う形を介して、人間の存在への眼差しが垣間見える。人型の像に、寄りかかりたくなる人間の潜在的な造形欲求があらわれている。



私は、《粥見井尻土偶型式》を見ると縄文時代の人々は、この土偶とどのような距離感で接していたのだろうかと思像する。

《粥見井尻土偶型式》は高さ 6.8 cm、横 4.2 cm、奥 2.6 cmと手のひらに収まるくらいの大きさである。祭祀具として作り出されたと一般的に考えられているが、住居の特定の場所に備えてあったのか、普段はしまい込まれていたのか、それとも普段から携帯されていたのか推測する事しかできない。

《粥見井尻土偶型式》は、ほとんど板のような薄い胴体に首、肩への繋がりを感じさせる形の痕跡が読み取れ、胸の膨らみのように見えるお椀形の山が2つ並んでいるといった、非常に簡潔で素朴な造形である。この簡潔で素朴な造形に、この土偶と人間の間の距離の近さを私は読み取る。物理的な距離感の近さは、小さく手に持つ事が出来る事に起因し、造形が拙と感じるぐらいの簡潔で全体に抑揚が乏しくのっぺりしている。この手で細工をしたと一目瞭然な形に素朴さが宿り、身短さを感じさせる要因となっている。

私が考えるに、この土偶をよく見ようとするなら普通は、手に取るという行動が出てくるのではないだろうか。この形で動かされず祭られていただけとは考えづらい。人間の手に持たれ、移動される。人間との距離の近さこそがこの縄文草創期の人間の繋がり「距離」を表す一端になっていると観察する。

この自分たち人間の姿を実像としてつくり出すという発想とその像との距離感が、今日まで続く人間像の原型となっていたことは想像に難くない。

No Image

No Image

(図 1-2) 《西ノ前土偶型式》

縄文時代中期、山形県教育委員会蔵

(図 1-3) バンダイ、プラモデル

HG RX-78-2 「ガンダム」

縄文時代中期初頭になると、土偶それ自体で自立することが出来る立像土偶が現れてくる。さらに脚がはっきりと示され、自立するようになるのは縄文中期（図 1-2）である。土偶は、現実の人間の姿からは大きくデフォルメをされた形で、人間というよりは宇宙人やロボットのような姿であらわされる場合もある。そこには、当時人間の力ではどうする事も出来ない自然現象や疫病などを具体的な形の中に、イメージとして取り入れ、みえない存在と人間の姿を合成することで生まれた人間像にみえる。このように古代から人間は、捉えることが容易ではない対象の存在をイメージとして像に残すということをおこなってきた。

土偶自体が自立する事で、先の《粥見井尻土偶型式》のように手に持つということから、ある程度の物理的な距離をおいて接するようになったことが推測出来る。

《西ノ前土偶型式》（図 1-2）の造形的な面に目を向けると、高さ 45.0 cm と手に持つには大型となっている。2 足で立つ姿で、上半身は平板で奥行きが無く薄いのに対して、下半身はどっしりと厚みがある。安定性をよくするため底面積を多く取っている。その結果、足が全体のバランスの中で大きくなったデザインとなっているのではないだろうか。そして、細部までしっかりと意識の行き届いた造形は、つくり出すということへの習熟が見て取れる。

、あえて仮面のようなものを被った頭部とは、先に述べたように人間以上の存在を思い造形された結果なのではないかと考える。

[REDACTED]

自立する事を前に押し進めた形は、[REDACTED]
[REDACTED] 2足で自立し歩行すること。人間の姿
に拘るという姿勢はさまざまな人型をつくり出す。

そこには、自立する事で平板な形とは大きく違う距離を持って対峙出来る人型の実像
の誕生という画期的な事ではなかっただろうかと思像した。

[REDACTED]

No Image

No Image

(図 1-4) 『ロボコップ』

監督、ポール・バーホーベン

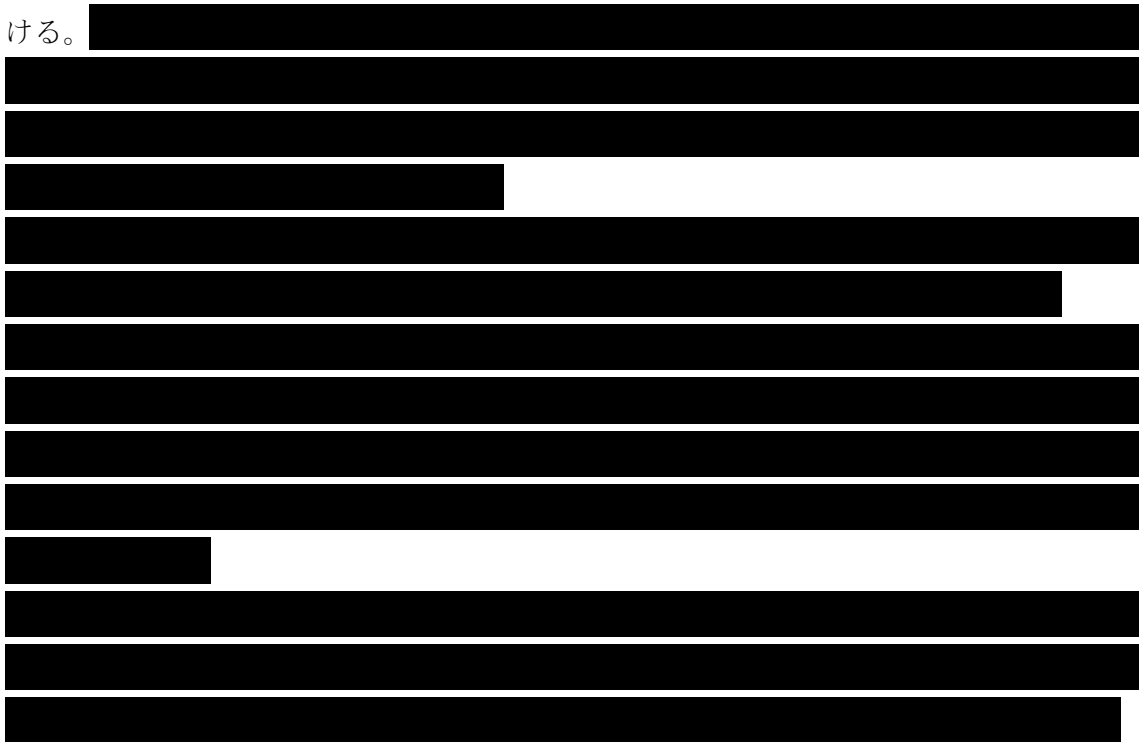
1987 年公開、20 世紀フォックス

(図 1-5) 『ロボコップ』

監督、ジョゼ・パジーリャ

2014 年公開、20 世紀フォックス

ひとつのすぐれた原作をのちに、時代にあわせて解釈をし直すことはいろいろな創造文化の中に見る事が出来る。映画などは最近コンスタントにリメイクされる機会をみかける。



私は、人間像とは「人間」の外見的要素を持った器に断片的な記憶、感覚の源泉を注ぎこみ合成した構造物と定義している。人間像を通して鑑賞者が断片的な記憶、感覚を、自らの中から汲み上げることが出来るところにはじめて意識が現れると考える。従って、像そのものは人間の記憶や感覚を起因させるための装置である。

つまりは、装置が手に取れる現実にあることが人間にとって重要なのではないだろうかと思える。あるということは、そのものが無くなるまで実感を持ちにくいかもしれないが、確かに、安心を与え続けてくれているのだ。それは、自身の家族であったり、親しい関係にある人との精神的な関係と類似するところがあると私は感じる。

像をつくり出す、ないし、所有するということは、目に見えるかたちの安心を所有した気になれるというところに、それがかりそめのものであらうと人間は引きつけられると考える。

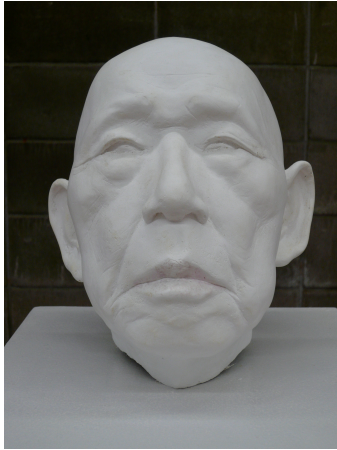
人間は、ありとあらゆる創造文化の中に人型を取り込み、意味付けし、自らに寄り添う人型の形を模索しつくり出してきた。

そして、私のつくり出す人間像は、精神に安心をもたらしてくれること同時に、そこには、常にその時その時に感じた不安、不足感が反映される。このような気持ちの上で生み出される人間像は、普通に捉えるなら、つくり出したことで、その像の存在が自身の精神を乱すものになってしまうと思われる。誰も、自身の焦燥感を起因させるようなものを自分の身の回りに持つ事は安心どころか不安しか感じないだろう。

しかし、その不足感という感覚は、現状の中に「何か」が足りないという違和感から

何かを探す気持ちなのだ。私自身はその何かを人間像を作る事に重ねて理解したいという欲求のもとに人型の像をつくり出す。

1-2 人間像の表し方



(図 1-2-1) 《顔の記憶》

2008 年 石膏

No Image

(図 1-2-2) 《ユリウス・カエサ

ルの肖像》、紀元前 30・20 年頃

ヴァチカン美術館

人間が人間の像をつくる。土偶の例をみるように、どんなに形をデフォルメしようとも人間は人型であることにこだわってきた。そこに、人間の形でなければいけない理由があるのだろうか。これは、常に人間像をつくる中で、私自身にも問いかける疑問である。私のこれまでの制作は、人間の形の自身の中にある振れ幅を確認していることであるといってもよいと思う。

その中で、私が人間像をつくる上で、人型でなければならないと強く思ったものとして肖像がある。《顔の記憶》(図 1-2-1) は、2008 年に私の祖父をモデルとして制作した頭部像の肖像作品である。

当時、習作として何体も裸婦像を塑造で制作していたが、自分がなぜ人間像をつくりたいのか、何を持って作品として成立するのが全くわからなかった。そんな折に、ゼロからの状態で自分が人間像をつくることを考えた際、真っ先に浮かんだのが年を重ねた祖父の姿であった。年を重ねた顔を想像したとき、祖父の顔なら自分が今求めている感情を代弁してくれる人間像としてつくり出せるように思えたのだ。私自身より倍以上の年月を生きてきた祖父に対する思いや、顔に刻まれた皺をつくることがとても新鮮であったことを覚えている。顔全体の表情、目の瞳の位置、皺の入り方、微妙な口の形 1 つ 1 つに私自身が感じるようでなければ、この存在はあらわせないという気持ちを強く抱いて何度も像の顔を直した。この経験には、それまでの人間像をつくる事で何を求め

ているのかということに対する1つの答えが出ていたように思う。

「存在感」という言葉がある。彫刻作品を指して、存在感があるというように使う場合が多い。過去より彫刻作品は土、木、石、ブロンズ、鉄などの実材を主な素材として制作されてきた。それらの素材は物質としてすでに存在するものであるから、存在感を感じることは当たり前だといえる。石の塊や木の丸太を前にすれば、たいていの人間はその存在感に圧倒される。それぐらいに、もともとの大きさを感じさせる物質なのだ。

日本には巨石や巨木を信仰するという文化もある。人間と比較して途方も無い年月の産物の象徴的な存在と捉え、存在の大きさを感じ取ることによって信仰の対象と成り得るのだ。しかし、作品に対して存在感があると使う場合、それとはまた違った意味を含む。過去より彫刻作品は、物質を加工することで人間がより、そのものの存在を強く感じ取れる様にすることでその特性を深化させてきた。

私はローマ時代に盛んに制作された肖像の中でも、非常に不思議な魅力のある像だと感じる。この像の表情は、非常に人間的で高い写実性をあらわしている。口をしっかりと結びながらも、憂いのある表情は個人の肖像から人間存在全体を象徴する感情を含む像となっている。そこにこの時代の皇帝を死後神格化する精神が働いているのかは制作者しかわからないが、個を超える像としてつくられたようにみえる。

前記の《顔の記憶》(図1-2-1)は、モデルとした祖父を生前に制作したものである。よって、実際の人物を制作者が前にしていたことになる。肖像と成る人物が実際に、目の前にいるということが、どれほど制作する側にとって大きな存在となって影響を与えるか、はかり知れない。それほど、

実際の人間の存在する迫力とその現実の形が持つ魅力は大きい。モデルを前にするとついついその人物の形を追ってしまいそうになる衝動にかられる。そこには彫刻作品としての善し悪しとはまた違った現実の形が持つ強さがある。だからこそ、その瞬間を形にとどめておきたいという気持ちを生むのだ。

私は、人型の像の制作にモデルが必要と感じる気持ちには、人間と人間像の間に生じる作家の心理的な距離が関わっていると考え。

形の発想源という具体的な役割の陰で、現実の形との間にどの程度の距離で自分が接するかというところに独自の視線が見えてくる。そういった独自の感覚と現実との折り合いを自分を通して解釈するところに魅了されるのであろう。

肖像と切り離せないのが理想化であるが、それがどのような方向に向かっているかとは別に、この世にはもう存在しない人間をつくり出すのだ。私の経験では、全くの想像から人間像を形づくることと、実在した(もう存在しない)人間像をつくり出すのでは、思考のプロセスが異なる。全くの想像によりつくり出される人間像は、出発点が自由に設定出来る。しかし、肖像とは必ずその個人の存在から出発することが決まっている。死後に肖像としてつくり出される際、文献、人相や血縁者をたよりにすることも多い。かつて実在したものには、この世に残したなんらかの痕跡を基に人間像を構築していく。

過去に確かに実在した人間が、肖像という形でこの世に再び実像化される。肖像とは、現実には生きた人間を基にした残り香のようなものではないだろうか。その残り香には人間は大きな距離の隔たりを感じ取る。このような人間がいたのだという遠い距離を感じ取る事で、人は、人間の生涯を擬似的に瞬間的に体験する事が出来る。そこに肖像のリアリティがあると私は思うのだ。

そして、なぜ存在を感じ取る事に私が惹かれるのか、それは、私個人が人間像を通して、そこに「人間存在の気配」への距離を受け取るからである。

絵画作品は鑑賞者との間に平面という絶対的な隔たりのある空間の上で表される。そこには、はじめから描かれる対象と鑑賞する者の間に任意の距離を設定する事が出来る。

私は、人型の像の制作にモデルが必要と感じる気持ちには、人間と人間像の間に生じる作家の心理的な距離が関わっていると考え。

絵画には、視点の固定という特徴もある。これらによって見る者は制作者の意図する距離感を体感する。

それに対して、彫刻は鑑賞者と同じ空間に立体としてあるため、視点の固定は困難である。主に、人間像のスケールや作品と鑑賞者の物理的な間合いといった要素で距離を設定することになる。現実にあるのに小さいスケール、大きいスケール、遠くにあって近づけない、また、目の前で見ることが出来るという作品との物理的な距離の取り方の中にも人間の存在をどのように感じるかを彫刻作品は無意識の内に悟らせるところに私は絵画作品と彫刻作品の違いを感じる。

No Image

(図 1-2-3) 《リアーチェの戦士 A》

紀元前 460-450 年頃

レッジオ・カラブリア国立博物館

以下、過去の時代の人間像を取り上げながら、その時代、その地域で生み出された人間存在への視点と距離感を私自身の制作した作品と対比させながら、思考や形の変化について述べていく。

この時代の他の像にもみられる片足に重心をかけたポーズを取り入れた力強い造形により、見る者にこの戦士の存在感が形を通して伝わってくる。この像（図 1-2-3）ではわからないが、像を正面からみると S 字に組み上がった立ち姿のバランスの美しさには非常に惹き付けられるものがある。

頭部に目を向けると、髪や髭の表し方がアルカイック時代に比べ非常に自然な巻き毛になっている。目は水晶が入っており、歯にも銀を使用し顔の表情に影響するパーツに生々しい見え方を与えているように読み取れる。

この像の表情はあくまでも無表情に近く何かの感情を露にしていない。そこには、戦時下という不安

定な人々の心を直視し受け入れるという姿勢が重ね合わされている。制作者は、この力強く逞しい人間の姿を象徴的かつ非常に再現性を持ってあらわしている。そこには、当時のギリシャの人々が求めるたくましさや、こうであるべきといった模範の精神を現実の再現性を伴った形であらわすという意志を感じる。

私にとって、人間像をつくりだす意義とは、自分とは違うさまざまな視点から生まれる人間との距離の取り方をそこに感じ取る事で多様な距離感を体験出来ることにある。

人型の像は、「人間」の外見的要素を持った器に作者自身の持っている感覚の特徴を融合させつくり出した構造物と定義する。その人間の像に触れる事で、人間のあやふやな精神の形を確認するのである。



(図 1-2-4) 《森の年輪》

2009 年 木

人間の存在を表すということには、作者の等身大の視線と距離感から始まるものであることが重要ではないだろうか。

《森の年輪》(図 1-2-4) は、私が 2009 年に制作した高さ約 2 メートルの木彫の像だ。この作品は一本の樟から彫りだしてある。祖父を像のモデルとし、正面を向き、上へと上昇していく力強さを考え、手を力んだ状態であらわした。法隆寺の《観音菩薩立像(百済観音)》のようにスッと上昇するような立ち姿ではあるが、平櫛田中の《転生》の像にみられるような、堅く筋肉が緊張したさまを、深く削り取るように彫り出し、大地に強く根ざした力強さを重ね自身の中で構成しポーズを決定した。

当時の私にとって、人間の存在の強さを感じる対象は、自分の身近にいる中でも年を重ねた者にむけられていた。それには、きっかけがあり、教員免許を取得する過程で介護実習という体験にいった際、施設に訪れる様々な経験をしてきた年を重ねた人たちと話をする機会があった。顔や体に入った皺や表情がこれほどに、その人それぞれで違ってくるのかという素直な驚きがあった。その時、年を重ねた人間の姿が作品となると感じた。この作品では、実際に祖父の顔（皺、たるみ）や体のたるみを再現する事を重視した。その結果として彫刻の作品としては、バランスの悪さや痩せすぎてしまう部分といった造形上の問題を抱える事になったが、そのこととは別に、人間の顔に入った皺や普段の表情といった個人の表層に見える皺をただ皺として機械的に見るのではなく、そこに自分との重ねた年月の距離を感じ、人間の形の変化に反応して制作した。

No Image

No Image

(図 1-2-5) 《アナヴィッソスのクロ
イソス像》、紀元前 525 年頃
アテネ国立考古学博物館

(図 1-2-6) 《カーアペル立像》
エジプト考古学博物館

像自体の動きは、片足を前に出すという、エジプト彫刻の影響がみられる。像は石像であるが、二足で立っているところにギリシャ美術の特徴がみられる。後の、ローマ時代の石の自重を支えるための支柱を必要としないシンプルだが強い造形があらわれている。体に比べ頭部の髪の毛の表現や顔の表情は適度にデフォルメされている。何の知識もなく、この時代の像をみると戦闘で負傷した兵士の像まで笑みを浮かべているので、どこか場違いな表情を浮かべていると感じるだろう。先にあげた古典時代の《リアーチェの戦士 A》の表情とは大違いである。しかし、これがアルカイック時代の人間の思考を形にしたものなのだ。

今から約 4500 年前の神官の像で、彩色が施されていた名残をみてとれる。

エジプトの彫像の特徴である自立し、片足を前に出すポーズを取っている。全体に丸くデフォルメされた形から高貴な像ではあるのだが、ユーモラスな印象を受ける。多くを詰め込みすぎず、簡素にまとめあげられた中に、洗練された人間存在へのおおらかな気持ちを読み取ることが出来る。



(図 1-2-7) 《わたしである部分》

2012 年 石

《わたしである部分》(図 1-2-7) は、私自身を投影した黒御影石の丸彫りの立像だ。黒御影石は、約 6000 年以上風化せずに残ると言われる。当然ながら、それだけの耐久性を持つ石を彫る事は簡単ではない。単純に彫るということだけで、途方も無く体力を消耗する。そして、人力だけで石を加工する過程には、自分が削り取りたい量を削り取るために同じ作業の反復が付いて回る。長い制作時間をかけて形を彫り込んでいく。1 人の人間が消えていなくなった後にも、この石像は立っている。この事実を日々制作する時に実感した。

人間が立っているということに存在の強さを感じる。エジプト美術やギリシャ美術のアルカイック時代に顕著な丸彫りの像は、自立することでポーズの制約を受けるが、反面物質的な強さに二足で立つという人間の力強さが相乗し、存在をあらわす上で重要な一角を担っている。また、動きの少ない正面性の強さは余計な物語を体で表現する事無く、素直に視覚に存在感を感じさせる事に繋がっている。この像は、自立することを重視し、自重に耐えるため像の形は自然と太くならかな形となっていく。顔は穏やかな表情を意識し、人間の記号的なパーツを強調して制作した。この素材が形ある年月と比較して短い年月しか生きる事の出来ない人間の存在を刻み残すということの歴史の一旦に少し触れることが出来たという思いになった。

No Image

No Image

(図 1-2-8) 《シャルルマーニュの騎馬肖像》、9 世紀、ルーブル美術館

(図 1-2-9) 《ジグマリンゲンのキリストと聖ヨハネ》、1330 年頃
ベルリン美術館

ローマ皇帝をあらわす像としては、私から見ると愛嬌のあるフォルムをしていると受け取ってしまう。ここには、現実と像の間にある形の隔たりはとても大きい。先にあげた、ローマ時代の《ユリウス・カエサル の肖像》とは明らかな違いがある。カエサルの肖像は、再現性と理想化の結果として、崇高な人物としての威厳が見る者に感じ取れるように作られているように読み取れるのに対して、《シャルルマーニュの騎馬肖像》は、様式化が進み、威厳や崇高さを感じる事はない。しかし、この表し方の中にもゴロンとした存在の強さを感じ取ることが出来る。シャルルマーニュも馬も丸みをおびたフォルムで重量感を感じさせる。当時なぜこの丸みをおびた肖像がローマ皇帝像として制作されたのかわからないが、私の目から見ると少しシニカルにもみえる雰囲気がこの像の存在を小気味よいものにしている。

この像の人間としてのバランスは、ちぐはぐではあるが、浮かべている表情といい、姿勢といい、デフォルメされたバランスと合わさって、非常に情感を感じさせる。像自体からの存在感というよりは、キリストと聖ヨハネの感情がそこにあらわれるように造形されていることで、2 体の感情からくる存在を

強く感じる。この像のように、存在感といっても1つの要素から由来するものではないことがわかる。



(図 1-2-10) 《人の年輪》

2009 年 木

《人の年輪》(図 1-2-10) は、老人の像という以外に具体的にモデルはいない。出来上がってみると、自分でも変な形の像に成ったという印象を持った。それと同時に、自分の中に現実の人間の形とは一定の距離がある形をつくり出す部分があることが自分で彫る中で新鮮な発見であった。その都度、彫り進める中で形を探しながら決めていった。カービングにおいて、素材と成る木材から取れる大きさがおのずと決定してしまう。形を木の中に見つけながらその都度、その都度全体のバランスを見ながら進めることの難しさと、人間像を彫っているのだけれど、人間から遠ざかっていくような感覚がそれまでの制作では経験のない体験だった。

彫り進める中で、木の芯が大きく像の真ん中に出てきた。自然の木を素材とする以上、予想していたよりも激しく木の芯が出てくることもある。通常ではその部分を、取り除き、寄せ木してしまうのだが、この像に関してはそのまま残すことを選択した。それが、この像の存在と素材の木が持っている、これまで、生きてきた痕跡とが合わさる事で独特の存在感が出せた作品となったと思う。

人間は、古代よりこうして人間の姿をブロンズ、石、木、土といった素材を使い、つくり出してきた。私はそこに人間と人間像の距離感を感じる。

先に述べた《ユリウス・カエサルの肖像》には、一般の人間とは違うのだという神格化という行為が厳格な精神の体現者であるローマ皇帝の肖像という形で表されている。目の黒目は彫られておらず、口をきりっと結んだ表情には、親しみや感情といったもの

を見つける事が難しく、鑑賞者と肖像の距離には大きな開きが現れ、それが、カエサル
の人物像を偉大な統治者として浮世絵離れした存在として後世に伝えるという役目を
持って作られたことを感じ取らせる。そこには、石という物質に人間像を彫る事で、自
分たちの有り様を象徴的に残してきた人間像への人間のローマ時代の肖像への距離感
を感じ取る事が出来る。

1-3 カービングによる人間像



(図 1-3-1) 原木



(図 1-3-2) 原石

私は、人間像を制作する際の手段として、カービングという方法を取っている。素材は主に、木（図 1-3-1）や石（図 1-3-2）を使用する。

木や石に、人間像を彫る事は想像を超えるほど遠い過去からおこなわれてきた。人間の歴史の中でも、その当時と大きく変わらない手法が現在にも残されている分野のひとつだ。人間の歴史をみると、理にかなったものは、登場した時から、時を経てもあまり変わらないということが言える。木や石を彫る事で人間像をあらわすことにも当てはまるのではないだろうか。本来、物質としての存在だけでも十分に存在感を兼ね備えた素材に、形を彫ることは単純な方法故に、最も強い「存在の強さ」をあらわす事が出来る。

私にとって、人間像を彫る事は、突き詰めると幼い頃 1 人の持て余す時間に絵を描いたり、工作をしたりしていた体験から来るものと似ている。人間像として生み出された作品は、単体としてあることに完全性を求められるが、得てして作品の魅力とは、作者自身の不完全性に起因している。この不完全性とは、自らの目を通して観察した形が必ずしも客観的な現実の形と同期しないということである。だれしも形を解釈する過程で独自の見方と合わさることからは逃れられない。反対に、自分自身の形の認識の仕方を一番自覚的に感じ取る事が出来る方法がカービングであるともいえる。

私は、人間の姿を制作する方法として初期にモデリング（塑造）を行っていた。私に取って人間の形とイメージとは流動的である。可塑性のある素材である粘土を使用した制作は、早く形が見え始めてくるのと同時に、自分と作品の間の距離をうまく掴めず形をなぞってしまうことに迷い込み、本来の求めていた「存在の強さ」から遠ざかる一方という感覚に陥っていた。この経験が契機となり、カービング（木、石）での制作に移り変わって行くこととなった。

カービングの素材としてはじめに選択したのは木であった。自身の経験不足などから

制作前に構想として思い描いていたイメージと現実に出上がった作品には、大きな開きがあった。それは、一見すると失敗であると受け取れるが、私にはその作品が今まで制作した自分のどの作品よりも人間が存在するという印象を持つ事が出来た。そこから、さらに「存在の強さ」を求めるために素材を木から石へと移行する。

石を彫る事は、私の中では素材に接する親近感から距離が近くなりすぎてしまうということで戸惑うことが多くなっていった。本来は、「人間像をつくること」が目的だったはずが、「石で彫る事の出来る人間像」を作るという気持ちにいつの間にか比重が傾いていった。ここにきて、私は素材自体への思い入れから逃れたいという気持ちを抱くようになった。私は、人間像を彫りたいのであって、石を彫りたい訳ではないということ考えたとき、異なる素材で制作することに考えが変わった。

本文の中で、カービングという言葉で木と石を括っているが、石を彫る事自体が私に充実を与えてくれる。石はもっとも親密に素材という枠を超えて近い距離にあるものである。木は石以外の多くある素材の中の1つという感覚である。木を彫る事自体は、私に充実を与えてくれない。しかし、その素材との距離が今の私には人間像を彫る事に主眼とすることに集中出来るのだ。こういった経緯から素材を木に絞った制作となった。

一般的に立体の像を制作しようとする、どのようなかたちをつくるかと構想を練る第一段階として、紙の上にイメージとして描き出す場合が多い。もちろん、作者によって異なるだろうが、何度かのクロッキー、デッサン、エスキース、小型のマケットを経て実作品の制作に入るという手順であろう。

立体像としてつくられるものは、立体としてあらわされたものを成立させるために作者によって、無意識、意識的を問わず平面のイメージから立体へと移行する際にズレが生じる。つまり、平面で絵としては成立していても、立体の像とすると辻褄が合わなくなる箇所を変換しているということになる。私の初期の制作において、当初のイメージがあったにもかかわらず、立体としてかたちをつくり出すと辻褄を合わせてきれいにつくり出したいという気持ちが強くなり、振り回されていたように感じる。

私にとっては、平面的なイメージを失わず、立体に起こすという手段が一番、理にかなっていると思われる素材が木材である。それは木材に対し、きっちりとした線を描き入れ、その線通りに切り取っていく事が出来るからだ。

人間は、自身の生きることが出来る時間（現在、日本人男性の平均寿命は約 80 歳）を物差しにして、他のものの時間を早い、遅い、短い、長いと判断する。春の桜や夏の蝉も人間からすれば、はかないもの（短い生命のもの）の例としてよく取り上げられてきた。物事に対する時間を把握する感覚は、人によって少しずつ異なるように長い、短い、ちょうど良いという感覚は自分の周囲を理解する上で重要であると思う。これは、

精神的な身体性と呼べるのではないだろうかと考える。私は作品をつくる時に木、石、粘土を素材として使って制作するが、そこには素材を加工する際に必要となる物理的な時間がある。特に、石材にかたちを造形する場合は長い時間を要する。私にとって作品制作と時間は重要な関係があり、長時間の制作になる傾向がある。その理由は、彫り進めながら平面的なイメージをもとにしてかたちを探してゆくからだ。私が制作する人型の像は総じてかたちが四角いという印象を他者に与える。これは単なる形をみる癖として片付けてしまうのではなく、なぜそういった見方なのかということをも自分なりに解釈し、再度、自覚的に作品に反映させることが重要であると考えた。

カービングにおいて、素材自体に直接描かれたイメージのアウトラインが一番高い場所として基準となっていく。前後左右とアウトラインに沿って削り出され、斜めの角度が削り出される。しかし、私の場合は、すべての方向から平面的なイメージが先行し、アウトラインが強調されたフォルムとなっていく。そこにあるのは、立体的な造形イメージではなく、平面的なイメージが連続する感覚なのだ。平面的にアウトラインをおって立体の像をつくると私の場合四角いフォルムとなっていくのである。このことは、一見立体の像をつくることにおいて排除したい見方であったが、制作を続ける中で、絵画的なものの中に親和性を見出したことで、自覚的に自身のかたちのつくりかたに感覚を反映させる術を見つけたように思う。

この第1章では、人間が自らの姿を投影してつくり出してきた人型に自身のこれまでの作品を織り交ぜながら、人間像が実像として現実の空間に立ち上がること（自立する事）で生まれた人間との距離の重要性を述べた。そこに自作品の制作手段（カービング）でつくり出す人間像を重ね合わせ、制作の展開へと繋げる。

次の第2章においては、私が人間像を制作するにあたって、何がその存在を強くする作用をもたらすかという考えに基づいた試作の経過を記述する。

人間像を鑑賞する際に、人は作品を介して自らの中から共通する、共感出来る、または、共感出来ないという直感を引き出し認識しようとすると考えた。そうであるならば、人間像を制作するにあたり、同世代の人間に通底すると仮定した感覚をイメージし派生させることでフィードバック出来るのではないかと考察した。

第2章 存在の強さとの距離：かわきの中の人間像

2-1 リアリティと存在の強さ

人間が人間の姿をつくる。自己複製とも言える行為は、自分と他者は決して交わり合わず、ひとりきりだという認識の上に、はじまるものではないだろうか。

現実の人間の姿への再現性を求めるだけではなく、自分たちの手で再構築し、つくり出すことに価値を見出してきた。そこにみえるのは、自己認識としての1手段としての人間像だ。このことから、現実の外見上の再現では決して、あらわすことができない何かを求めて行われてきたはずである。その何かというものを自身の制作の中での発見と照らし合わせて述べていく。

現在私は28歳になるが、生まれてから日本社会のあり方に大きな変化はなく、本格的な戦争を経験する事も無く、義務教育では日本の過去の戦争について、簡単に学ぶだけで、日本の辿ってきた歴史についてまともに考える機会が極端に少ない印象を覚える授業が多かった。そのことで、まるで戦争の痕跡が消えかけた時代に生まれた私の実感は、過去から続く歴史は断絶し、今という時間だけがあるような感覚を抱いて生きてきた。先の大震災と原発の事故も起こった当初のように、今の自分を取り巻く環境が消えてしまうかもしれないといった不安を抱くことは、私たちの世代の人間にとっては初めての経験であったことは確かだ。私は兵庫県の出身で小学生の頃、阪神淡路大震災を経験はしている。しかし、原発事故の影響で2度と同じ場所に住む事が出来ないという事実に触れるともう一度その場で再建するということすら出来ないということに愕然とする。そして、人間にとっては一定の期間（主に幼少期）を過ごした場（土地）に思い入れがあり、縛られる気持ちを自分の中に発見する。

大きな出来事であっても、当事者でない人間にとって日々の実生活の中でだんだんと薄れ忘却されていってしまう。忘れる事が人間の本能的な防御反応だとしてもそのことに驚く、そして人間はこうして何万年も繰り返し起きたことを忘れることで生き残ってきたのかもしれないという人間存在への思いを抱いた。

今を生きる上で、自分と周囲との距離のコントロールは自分を保つために今まで以上に向き合わなければならないことの一つだ。

私は時計の見方を小学校1年生の算数の授業で教わったと記憶しているが、抽象的な事柄を具体的なものに置き換える過程では、かならず何かしらのズレが生まれるように思う。しかし、あまりにも生活の中に当たり前にあるものに疑問を抱くことをせず、そういうものだどこか受け入れてしまっている気がする。時間に対する認識のズレは、誰にでも経験があるだろう。楽しい時間は早く過ぎ、退屈な時間は長く感じる。主観と客観の間にあるズレは日常のさまざまな場面に見受けられる。

私の場合、具体的な形として人間像をつくることにこの主観と客観の話を当てはめると無意識のズレは大きく露出してくる。主観を通して手によって出力される形は、千差万別の形の解釈を客観的に観測出来る。これは、単に個人の技量が未熟だから対象の形に客観的に迫れないというわけではなく、形を解釈することは個人の経験に当てはめて、過去の自身の形の引き出しから適応するものを結びつけて観測した形を自分の中で理解出来る、あるいは経験したことのある形に強引に当てはめることで形を解釈したとする。このことから、理解した形の中に微妙なズレがどうしても生まれる原因となる。これが先にも触れた形を作る事の作者の抱える不完全生であると考ええる。

逆に、形を作ることは制限の無い多様性がまだこれからも続くとも言える。

しかし、ここで問題として浮上してくるのは、人間の形とは現実にあるものである以上、形を作る事はただ単に再現性と否再現性の間をどのようにバランスを取るかという形をデザインする作業に終止していると言えないこともない。私は、形が結局のところデザイン以上のものであるとは思わない。重要なのは、形をデザインするときに自分が作品のディテールをどのように決定するのかという過程である。

私は「存在の強さ」を求めて人間像という具体化された形あるものを作っている。

そこで大切になってくるものは作品となる人間像と自身の「距離」であろう。人間像の前に立ったときに感じる自分と周りの関係を計る目安としてある「距離」がフォルムを決めていく基準となる。

「距離」と一言で言っても、どのような距離を目指すのかということがその人間像の特性になる。次章での作品の試作の過程は、対象となる人間像を自分から遠くに突き放し、大きくデフォルメし、完結した存在感との隔絶した距離を目指したものである。

2-2 背景の距離にみる「かわき」の感覚

No Image

(図 2-1) デイヴィッド・ホックニー

《A Bigger Splash》 1967 年

テート・ギャラリー



この場面を切り取り画とすることで、「夏」というものをカットアップし、「終わりの無い夏」という景色になっている。そこには、今が永遠に夏として停止している。この無時間性こそがこの絵の親和性を高めている。その停止した夏をこの絵を見た者が自身の「距離感」で感じ取るのだ。

人間が自覚できる自分と歩むことが出来る「今」という時間は、刹那の判断の連続である。人間は、どんな時勢においても「確かなもの」を求めるという欲求があると私は思う。人間はその「確かなもの」が目に見える形で存在することに拘ってきし、望んできたということである。

私にとって確かなものとは、「存在の強さ」が読み取れる人間像を指す。人間像を作り出し、自分が内に感じる人間の姿への考えと周囲が思う人間の姿のズレによって、人は多様性と自身と共通する部分を重ね合わせ、確認する。私は、つくり出した人間像に人間存在との距離（気配）をみることで自身に存在の確かさをみる。

私はここで、自作品に絵画のような背景の中に立つ人間像という近い距離で眺めても距離を感じ取る要素を取り込めないかと考えた。

背景となる切り取る場面の選択は、自身が日常の生活の中でさまざまな周囲の物事との「距離」を体験する場面を選んで抽出した。この「距離」というものの表す感覚を言葉として変換した「かわき」という造語を提示する。

「かわき」という言葉を聞いて、一般的に連想するのは、乾燥、飢え、足りないなど不足を表す言葉だろう。挙げてみると、どちらかというと生命の生存を脅かすマイナス

なイメージの言葉を連想する。しかし、裏を返せばそれは人間の生命の原動力となる言葉ともとれる。この言葉の表す曖昧な部分を具体的な人間像として形に表していくことで自身の「かわき」の中に持つ「距離」を具体化することについて以下に述べる。



(図 2-2) 《渴きの視線》

2010 年 木



(図 2-3) 《余裕の視線》

2010 年 木

《渴きの視線》(図 2-2) と《余裕の視線》(図 2-3) は、2 体からなる作品だ。着想のきっかけは、実家の部屋から眺めることが出来る田園風景で、近所のご夫婦が農作業をしている光景を見かけたことだった。私にとって特に珍しい光景ではない中に、人間の存在にとって切り離せないあり方を感じた。見渡すと家よりも田んぼが目立つ中での農作業は、人間はただぼつんとした存在にみえる。大きな大地の流れの中の小さな一場面だけれど、そこにはすべてがある気がしてならない。対象となる人間を選んで、造形するという方向からではなく、自身が感じた光景を人間のかたちに当てはめて制作した作品である。《渴きの視線》(図 2-2) は、青年の姿の歩いている姿をとっている。対して、《余裕の視線》(図 2-3) は、老人の姿で座り込んでいる姿とした。田園風景の中でも、遠くに連なってみえる山々を老人の座り込んだポーズとして、そこに向かって歩んでいく姿の青年像をイメージした。

周囲との距離を模索する中で浮かびあがってきた「かわき」の感覚は、不足感、軽さ、一定の距離感、精神的な緊張などと両存して、生命の繁栄や力強さを私はあげる。かわきという言葉から出発するイメージは、人間を突き動かす衝動の根底にも通じる感覚を含んでいると考える。

この言葉は、人間像を彫る中で感じた思いを言葉に当てはめたものだ。私にとって、空白を埋める行為である制作は、安心への要求の上に成り立ち、安心への欲求は、人間

像を彫ることで一時的に埋めることが出来るが、自分の中に絶え間ない不足感があらわれ、次の制作へと向かわせる。その感覚にも、かわきが当たるのではないだろうかと思う。

一般的な出来事に対して、科学的な客観的事実を除けば、人間は主観を介して多くの物事を判断する。ただ、現実には人間は主観的な世界ではなく、否が応でも外界とかかわり合いが生まれる客観的な世界に置かれて生きている。

だからこそ、自身の主観から生まれる現実の形を求め、そこに自身を重ねる。その人間が感じる現実との距離に生じるズレを埋める行為の結果を、作品の中にみる。

以下では、私が先に提示した自身の「距離感」を表象する「かわき」と類縁する作者と周囲の距離を持つ作品を制作している松本竣介、エドワード・ホッパー、フィリップ・K・ディックを取り上げ、自身の生きる世界の捉え方、反映のさせ方を自身の作品と交えて述べる。

No Image

(図 2-4) 松本竣介 《立てる像》

1942 年 神奈川県立美術館

これらの絵には、ほぼ等身大といえる画家自身の全身がどの作品にも登場する。私はこの時期にこうした作品が松本竣介の中から出てきたことに、自身が社会の中で立ち位置を模索する姿を感じる。1941 年よりはじまった第二次世界大戦の影響がないはずがない。その中でも、《立てる像》(図 2-4) は彼の生きた時代、社会、世代の中で自分の立ち位置を探し、今の世の中にしっかり立とうとしている姿勢を受ける。自身と社会との距離感は、人によって形は変わるにせよ、どんな時勢に生まれようと必ず問題として出てくると思われる。この距離の計り方の中に各々の現代性と言われるものがあらわれる。それは決して、こういう時代だからという考えから生まれ

てくるものではない。変えることが出来ない自分の中にある感覚が、その人の持っている現代性ではないのだろうか。同氏の作品には、そんな視線が感じ取れる。戦争へと進んでいく社会情勢の中で、自身が社会にどのようにコミットしていくかを確認する時間が凝縮されている。

《立てる像》は、荒廃した街を背景に作者自身と思われる人物が立っている。絵画の場合、背景に描かれる舞台を通して自己の認識する立ち位置を目に見える形で設定することが出来る。実際に先例の4作は、すべて背景に街が描かれている。そこには、自分が現実に生活する場への思いがある。

第1章で触れた安定して立つために足が末広がりになっている《西ノ前土偶型式》などは、「立つ」ということに拘ることで人型の一つの特徴を持って私に訴えかけてくる。松本竣介の《立てる像》はがっしりと立っている感じは無い。それでも、足を開き堂々とどこかを見据える姿勢には絵画における「立つ」という言葉がみえる。

現実（リアル）と向き合うためにもうひとつの現実（リアリティ）を目指したのに、今度はリアリティの中で動けなくなる。現在において、この2つの境界は曖昧でお互いに浸食し合って混成しているように感じる。ゆえに、自身がどこに立っているのかということが重要だ。松本竣介の画面の中央に立つ自画像は現実に立ちながらももうひとつの現実をみている。私は、この絵からそのような影響と共感を覚えた。そして、自身が作品に佇むような立像を現実の実像としてつくり出すひとつの要因となっている。立体の人間像にはむろん決まった背景はない。置かれる環境の影響から逃れる事ができないということが私の実像として対峙出来るという絵画では満たせない部分を生んでいるのではないだろうかと考えた。



(図 2-5) 《かわきの肖像 1》

2013 年



(図 2-5-1)

《かわきの肖像 1》の頭部

私はこれまで人間の体の全面を主役に想定した人間像を制作してきたが《かわきの肖像 1》(図 2-5) では、背中を主役とした。自分自身を投影して制作する作品は、前記の松本竣介の《立てる像》にも見て取れるが、体の全面を向いている。自身の姿を投影する上でやはり顔の存在が大きいこととは誰もが同意するところだろう。自分の背中は鏡を使ってもみる事は難しく、自身の主観とは距離があるためイメージの源泉に成りにくいと感じる。

しかし、「親の背中をみて子は育つ」という言葉があるように親の生き方の姿勢から学ぶということは、人間の成長の大原則に感じる。そうした考えを人間の存在を形にする際にどのように反映させるかといった時に、個人(顔、表情)や人間の特徴(男女の性器)が現れる体の全面ではなく、人間の形という全体へと目線が向きやすいと考える、背中の広くなだらかな形から全身へとその形が移り変わっていく、ゆったりとした繋がりの中に、現代の自分よりも先んじて歩を進めている者として背中を向けた人間像との距離を想定した。

そして、その者は更にその先を眺めていることを暗示するために頭部を向かって左前方に向け、不確定なこの先を見つめている像とした。

私が「距離」を具体化するイメージの源泉とした「かわき」は、まだぼんやりともみえない影を背中に、追う自身の心境を反映し、像は木肌が薄く見えるように暗く着色した。

切り出した木は、雨風をうけて浸食されていく、木の芯から乾燥によるひび割れが入り、ゆっくりと腐敗がはじまる。木という素材には、当然ながら切り出される前に吸い上げていた水分が蓄えたままに残っている。十分に数年間、乾燥させた木材は別である

が、切り出してから間のないものはノミで彫っていると、水しぶきが手にかかる程である。刃物で身を削って形を彫る。他の素材では、なかなか体験出来ない独特の感触がある。特に、石を彫る時の手に返ってくる抵抗感と対比すると肉に刃物を入れているグニャとした抵抗感に気持ちの悪さを感じる事がよくある。

像の頭部、目の瞳、髪の毛の流れにそって入ったスリット（図 2-5-1）は斜り貫かれた内部と外を繋いでいる。そこに、揮発していく人間の存在のゆらぎと蒸発していく木の水分を重ね合わせた。

No Image

(図 2-6) エドワード・ホッパー 《夜更かしの人々》

1942 年 アート・インスティテュート・オブ・シカゴ

彫刻の人間像において問題とされてきたものの中に、正面と背後の関係がある。360度の視点から鑑賞することが出来る点が彫刻作品の特徴とされることですべての方向から視線の繋がりに答えるように構成される。逆にそのことが、人間像に過剰な動きを与えているように私は受け取る。私は、背後（背中）は背中としての見せ場があり、そこには彫刻作品としての視線の誘導や目に止まる要素を盛り込むこととは違う、独立した背中をそこにつくり出す事にこそおもしろさがあると《かわきの肖像 1》の制作の中で感じた。その人間の後ろ姿にしか感じ取ることの出来ない「距離」があることだ。

人間の後ろ姿や仕草の瞬間を切り取るといえば、アメリカの画家であるエドワード・ホッパーは、《夜更かしの人々》(図 2-6) に代表されるような、アメリカの田舎や街の風景の中に佇む人や座る人の姿を多く描いている。

その画面の中には、人間の一生において必ず迎える死を連想させるものが具体的に画面上からは、排除されているように私にはみえる。

彼の絵の中に登場する人間は、時間と時間の間にある狭間を過ごしている。次へ繋がる瞬間を切り取ったかのような静止した束の間の時間の中に、ホッパーの生きた時代の人間が感じる心持ちをあらわしている。たとえ、それが孤独を描くものとなっても彼の描く人間の姿には変わらない人間の心理が読み取れる。

彼の絵は細部が細かく描かれるというものではなく、どちらかと言えば、いろいろなものが省略され構成し直されている。街の道路は簡素で無機質な表情を強調され、街中にありそうなゴミや雑多な看板や細かいディテールがなく、それが画面に絶妙な間を生んでいる。店の中のカウンター上も最低限のグラス以外は細々としたものはない。ホッパーの画の中の街は、アメリカの都会や田舎などであるが、何か足りない様に感じさせる背景の中に立つ人間の姿というのが作品に共通する特徴である。しかし、それは不在

論ではない。確かに存在するもの（人間）との距離を感じ取るからこそ背景となる街や周囲のものに対する距離がひらき、漠然とした無機質な不足感というものが感じられる。無機質な不足感とは、労働の対価として金銭を受け取り、集団で一定の安定の中で生きる事への生物としての緊張感の弛緩が生み出すものなのかもしれない。しかし、そこにこそ確かにいるのだという「存在の強さ」をみる。

《夜更かしの人々》では、画面に背を向けた男と男女のペア、その間の店員という配置がこの画をみる人間に違う角度の視点を提供し、人間の重なり合う社会の一端が感じ取れる。このような操作によって、彼がみる社会で生きる人間の姿をより強く印象付ける画面となっている。

ホッパーの描く人間は、次にくる場面を待っているもしくは、束の間の脱力する瞬間のカットアップと取れる。この待っていると感じられる「距離感」を持った時間が、私の作品にとってもとても大事な感覚であるような気がするのである。私の作品で重要な要素と考える「対峙する距離」を演出するものは、その作品自体に感じ取れる無時間的な時間の滞留ではないかと考えた。何かに対して働きかける、助走するまえの時間のようにどこかへと向かう前の静かな心持ちを共有できる人間像をつくり出したいと思う。



(図 2-7)

《かわきの肖像 2-行路》

2013 年



(図 2-8)

《かわきの肖像 3-立ち姿》

2013-14 年

《かわきの肖像 2-行路》(図 2-7) は、《かわきの肖像 1》とは違い、等身大の青年をイメージのモデルとした。

冬の朝は暗い。私が、大学の通学に家を出ると外はまだ、真っ暗だ。そして、日は短く夜はすぐにやってくる。当然、帰り道は真っ暗だ。明るい日中は、大学で作品を彫る事に費やすという生活は、精神的に抑圧される感情が出てくる。

エンドレスのように毎日繰り返す制作は、作品の装飾的な飾りの部分をどんどんと切り捨てていく方向に向かわせる。そして、俯瞰してみると繰り返す日常、月明かりの下を歩く、このことが人間の輪郭を浮かび上がらせると感じた。《かわきの肖像 1》では背中をメインにしたが、そうではなく暗い中の人間の形を浮かび上がらせる霧や、淡い光に包まれたような人間像を意識してつくり出した。像への彩色は、暗い中で浮かび上がることを想定し《かわきの肖像 2-行路》(図 2-7) のような白を基調とした。

《かわきの肖像 3-立ち姿》(図 2-8) は、《かわきの肖像 2-行路》を発展させた像だ。より像の形は、再現的ではない方向へと進めた。服の皺などの表情が出てしまう要素を極力抑え、ゴロンとした形態を優先した。私は、夜の道で空を見上げることは滅多に無い。だからろくに星座もわからない。以前、ある星座の一角を成している星が消滅したとニュースで知った。その星座の名前すら忘れてしまったが、その消滅してしまった星の光はまだ夜空で輝いている。光を発したもとの星が失われてしまったのに、その残滓を、これからも私たちは目にする。そこに、木でつくられた人間像と台座として雨風に朽ちはじめた木材を組み合わせ、ほんの短い時間をあらわした。この像には彩色を施したが、これも数十年で黒くくすんで台座に使用した木材同様朽ちていく。

No Image

(図 2-9) フィリップ・K・ディック

『アンドロイドは電気羊の夢をみるか?』

早川書房

フィリップ・K・ディックは 1950 代から 80 代はじめにかけて、アメリカで活動した SF 作家である。

それは、作中の主人公自身が現実だと思い生活していた世界が少しの歪みから、崩壊していくというものだ。これらの作品には、現実の世界に感じる猜疑心が如実に描かれている。現実の社会から受ける変化にその都度、自己を確認し存在を実感するために小説を書き続けたといえるほどテーマが一貫しているところがより、彼の実感を得たいという切迫感を強く感じさせる基になっていると感じる。

1 章で触れた「ロボコップ」(1987 年)は、自身が人間なのか機械なのかという存在への葛藤が描かれていると述べた。この『アンドロイドは電気羊の夢をみるか?』の中

20 フィリップ・K・ディック 『時はみだれて』 山田和子訳 早川書房 2014 年

21 フィリップ・K・ディック 『高い城の男』 浅倉久志訳 早川書房 1984 年

22 フィリップ・K・ディック 『パーマー・エルドリッチの三つの聖痕』 浅倉久志訳 早川書房 1978 年

23 フィリップ・K・ディック 『アンドロイドは電気羊の夢を見るか?』 浅倉久志訳 早川書房 1977 年

で語られる他者への感情移入を人間性への定義とするなら、リメイク版「ロボコップ」(2013 年)の中での主人公が家族に会う前で人型にこだわる心情とは、自身のためではなく、家族の気持ちに立った判断と言え、そこには、他者への感情移入がある。前作の「ロボコップ」への回答とともに、彼は機械でなく人間であるということがここに明確にされている。

かわきの感覚の一部は、他者と自分の摩擦による葛藤によって生まれてくるものかもしれない。とするなら、他者との関わりの中に生活する私たちには、日常の生活で感じるかわきは尽きることの無い悩みの感覚といえると考ええる。

松本竣介の作品には、社会と自分の間にある隙間を制作される作品が埋めるという関係性にかわきという感覚とのつきあい方が見て取れる。

エドワード・ホッパーの作品は一見静けさを纏っているが、絵の中に登場する人物たちは一様に人間のあくなき渴望を宿している。その満たされているのに満たされないという気持ちが私の感じるかわきというものに重なる。

しかし、フィリップ・K・ディックの作品を通してみると、私が感じる漠然とした満たされない欠如感や疎外感は、言葉にするほどに大げさなものではなく、軽薄でステレオタイプな感情ではないかを感じる。その感情の存在自体が今にはじまったものでもなく、人間が生きていく上での原動力へのカンフル剤の役割のように思える。善し悪しではなくそういう感情を抱くことが人間なのだろうと解釈する。この軽薄で軽々しいのだけれど、どこか根源的な部分に通じる感情をも全体にカバー出来る言葉として、「かわき」が当てはまると私は考える。



(図 2-10)

《かわきの肖像 4-出口は入口》

2013 年



(図 2-11)

《かわきの肖像 5-ひがないちにち》

2013 年

《かわきの肖像 4-出口は入口》(図 2-10) は、出口は常に入口に繋がっていて、入口は常に出口に繋がっている。扉は、はじめから開いている。ただ、その当たり前のことに気づくことは意外に難しい。人は立ち止まり、回り道をする。そんな時に、自分の周りを見渡して、立ち位置を理解すれば自然と扉は見えてくるのではないかと自身への希望として制作した。

《かわきの肖像 5-ひがないちにち》(図 2-11) は、箱を自身のテリトリーと捉えて、その中の上段に、自身を投影した像。下段に他者に見立てた人型の模型を配置した作品である。毎日は時計とともにどんどん進んでいく。その進みから何気なくはずれて、ぼんやりと 1 日を過ごす。世の中の流れは、早すぎてとてもついていけない。そんな気持ちを形にした作品である。

2-3 マジックリアリズムの絵画にみられる人間の心理距離

前章までの論を踏まえ、人間存在への距離が大きくひらいた反映を受けて生まれた概念が「マジックリアリズム」という概念である。

ドイツ 1920 年代に現れた、このリアリズム（表現）は、「マジックリアリズム（魔術的リアリズム）」、「ノイエ・ザハリヒカイト」と呼称される。ノイエ・ザハリヒカイトはドイツ一国に対して使われるのに対し、マジックリアリズムは広域で普遍的な使われ方もする。

[Redacted text block]

[Redacted text block]

私は、マジックリアリズムとは人間存在への不信を具体的にあらわしたものと考えている。

[Redacted text block]

No Image

No Image

(図 2-12) タマラ・ド・レンピッカ

《アンドレ・ジイドの肖像》

1924 年頃

(図 2-13) アントン・レーダーシャイト

《黄色い手袋の若い男》 1921 年

ここで、タマラ・ド・レンピッカという画家の作品を取り上げる。レンピッカの作品はその大部分が人物の肖像を描いた作品で占められている。《アンドレ・ジイドの肖像》(図 2-12) にみられる様に、人物の顔は構成され整理され、油彩であるがグラフィックのような質感をしている。画面を彩るという要素がほぼなく、首をひねった動きと顔に浮かべた焦燥感とも不足感ともいった言葉を連想させる。

彼の描く人物《黄色い手袋の若い男》(図 2-13) は作り物のようにかたく、無機質な印象を受け、表情も何も映さず何かを拒絶するような顔つきをしている。色彩の使い方も先ほどのレンピッカと共通するように、ドラマチックでありながら影を感じさせる。

総じて、人物は笑みや悲しみなどの見る者が、読み取りやすい表情を浮かべていない。《黄色い手袋の若い男》(図 2-13) は、人物と背景の間の道路のような灰色の空虚な間が画面にあることで、より前に立っている人物を突然そこに置いたような、不自然さからくる人工物と人間の境界を曖昧にする。そこにこの 20 年代という時代の気配を私は感じる。彼らのように、形ある現実を描きながらも自身の認識のズレを描くという姿勢がマジックリアリズムという表現であると私はみる。

No Image

(図 2-14) ジョージ・トゥーカー

《LANDSCAPE WITH FIGURES》

1965-66 年

次に、ジョージ・トゥーカーという画家を取り上げる。彼はマジックリアリズムの手法を取り入れあくまでも現実を描きながら、現実にはあり得ない拡張された世界を描く。トゥーカーは、1920 年生まれと前記の 2 人とは活躍した時期が異なる。

第二次世界大戦後の経済成長著しい、アメリカ社会の風景を切り取った《LANDSCAPE WITH FIGURES》(図 2-14) は、オフィスの個別のブースで働く人たちが描かれ、画面の奥まで果てしなくブースは続いている。画面上に表れる現実との境界は曖昧で、不気味さがあり、おどろおどろしいともいえるが、どこか軽快でドライな空気も受け取る。画面に登場する人物は、総じて無表情でどこか陰鬱な雰囲気を感じていて、この時代の人間が抱える距離感を強く印象付ける。

今回取り上げている、3 人に共通する画面上に表れている点は、ものの質感が区別されていないということがある。人間もその背景も、同様の筆運びで描かれる。そこには、生命のあるもののみを生き生きと描くという姿勢はない。

また、重要と思われるのが画面に描かれた人物と背景の街や部屋との距離感である。そこには、人間と人工物との対比、そして描き分ける区別のなさが不思議な距離感のバランスの源となっている。

このマジックリアリズムという概念に、自身の作品制作の動機と類似する自分という認識と他者からの認識の違いから、重なる部分と差異を見つけ埋めることが出来ない部分を作品によって補完する姿勢をみる。

マジックリアリズムは、自分と周囲との関係性に目を向け、自分にとっての現実を直視しようということが根底には存在する。この考えを持つてすると、先ほどの松本竣介、エドワード・ホッパー、フィリップ・K・ディックにもマジックリアリズムの要素が見えてくると考察する。

私の考える、「かわき」の感覚とは、自身の立ち位置と周囲の関係を理解したいという欲求が言葉となったものとも言える。

2-4 人間のメランコリーな気質

No Image

(図 2-15) アルブレヒト・デューラー

《メレンコリア I》 1514 年

西洋にある「メランコリー(黒胆汁症)」という言葉は、古代ギリシャ語を語源としている。

以来、時代時代に変化しながら現代まで存在している人間の気質をあらわす言葉だ。現代の日本においては、憂鬱症や精神病の一症状などと受け取られるが、芸術の分野では古くから メランコリーという概念が作品に取り入れられてきた。創作活動には必要不可欠な気質とされるような側面もこの言葉は含んでいるが、そういった意味とは別に、ここでは生きていく上での原動力と成るのではないかといった視点でメランコリーという考え方を捉えていきたい。

メランコリーを扱った作品で紹介されることの多いアルブレヒト・デューラーの銅版画《メレンコリア I》(図 2-15) には、メランコリーを構成する代表的な要素が示されている。頬杖をつく有翼の人物、同様に小さな翼を持った子供、犬、メランコリア I というタイトルを持つ蝙蝠のような生き物、球体、六面体、秤、コンパス、かんな、筒口、インク壺、羽ペン、鋸、釘、定規、やっこ、日時計、砂時計、彗星、虹、はしご、建物、陸、海などである。

No Image

No Image

(図 2-16) ロン・ミュエック

《マスクⅡ》 2001-02 年

アンソニー・ドフェイ、ロンドン蔵

(図 2-17) ロン・ミュエック

《大男》 2000 年

ワシントン DC、ハーシュホーン博物館

と彫刻の庭、スミソニアン協会蔵

ありえないという人間像をありえると思わせるリアリズムでつくり出すことに不思議な存在感を感じさせる。

そんなロン・ミュエックの作品に登場する人間像は、一様にメランコリーな要素を内包している。

《マスクⅡ》(図 2-16) は、作家の自刻像である。ただ、寝ているだけのようにもみえるし、顔の端が埋もれたように切れている事が亡くなっているかのような不安感を煽る。内証的であり閉じられた瞳の奥は、自分自身に向けられているように感じる。

《大男》(図 2-17) がとっているポーズは、先にあげた、デューラーの《メレンコリアⅠ》の有翼の人物がとっているポーズと類似している。顔に頬杖をつき、体を抱え込むように丸める姿勢、憂鬱な仕草とは対症的な力強い目の表情。ここには、メランコリーという言葉が持つ、相反するネガティブな感情とポジティブな感情の揺らぎがある。

ロン・ミュエックの人間像は表面的なリアリズムにばかり目が行きがちであるが、その本質にはやはり人間の気質や悩みといったものをポーズや表情に取り込んでいる。

そして、作品のサイズの自在な変化は作品ごとの作者との距離感を示す重要な要素で

²⁷ 《マスクⅡ》(図 2-16) の作品サイズは、77×118×85 cm、《大男》(図 2-17) の作品サイズは、205.7×117.4×209 cm

ある。細部まで入念に形作られた形はサイズの変化による操作で見るものの距離感を当惑させる。ここに作者であるロン・ミュエックの彼が持つ人間像との「距離」が表されているのだ。

No Image

No Image

(図 2-18) エドワード・ホッパー

《午前 11 時》 1926 年

ワシントン DC、ハーシュホーン博物館
と彫刻の庭、スミソニアン協会蔵

(図 2-19) エドワード・ホッパー

《ニューヨークの映画館》 1939 年

ニューヨーク近代美術館蔵

前項でも取り上げた、エドワード・ホッパーの画の中でも《午前 11 時》(図 2-18)のように部屋の中で、静かに外を眺めている人物のものがいくつもある。そこには、妙な静けさと弛緩した空気が漂っている。この《午前 11 時》の女性も体を丸め、窓の外に顔を向け、表情を窺い知る事は出来ない。開かれた窓の外には何が見えるのか、誰かをみているのか。広いであろうと想像出来る部屋に 1 人の女性が暗喩的である。

《ニューヨークの映画館》(図 2-19) も同様に、映画館の片隅で女性が自分の顔に頬杖しながら佇んでいる。その様子には、大都会の喧噪の中でのふとした小休止のような時間を感じさせ、同時に寂しさも受ける。

ホッパーの絵画には、こうした大都会や田舎を背景にしてそこで生きる人間を描いた作品が多い。そして、そこに描かれる人間たちにはメランコリーな要素を垣間みることが出来る。

私の考える、かわきはメランコリーと同じ意味ではないが、メランコリーの概念の中にかわきと類似する気質をみる。それは、デューラーの《メレンコリア I》と同様に、どこか次の時間へ移行する小休止の時、何もかも考えず、ぼんやりと目に映る周囲を眺めるといった人物の姿であられる。この次への行動の谷間の瞬間の気持ちがかわきとメランコリーとを結び付ける。

メランコリーが人間の根源の一部を表しうる気質なら、現代社会に生きている私たちにその気質が今も受け継がれていることは想像出来る。私の視点で語るなら、それがかわきという言葉になると考えた。

2-5 「距離」にみるかわきの風景を取り込んだ人間像



(図 2-5-1) 《かわきとひと》

2012-13 年 木

ここまでの「かわき」の感覚と作品制作を通した中で通底して現れた自身の作品に取り入れた要素として像の全体の質の均一性、像の視線が鑑賞者と重ならない、現実の人間のプロポーションからの逸脱である。この3点を踏まえた上で、3体の立像作品について述べる。この3点はいずれも作品の大きさは高さ170cm前後と私自身と等身大で表したものだ。

背景を内包する人間像として制作した《かわきとひと》(図 2-5-1)は、私自身がこれまで作品を制作してきた中で人間の姿に思う、「ある」ということのリアリティを実感出来る形を目指して着手した。日常の中で、ふとした瞬間に自分がよくとっていた3つの姿勢をドローイングに起こし、組み合わせる事でポーズを決定した。私は、私のつくる像を通してでしかイメージを語ることは出来ない。イメージとは、ゆらぎあやふやなものであるのと同時に絶えず自身に問いを与え続ける根源である。

この作品は自分がイメージする人間の現実の世界における幅をつくることを優先した。その結果、像の脚は普通の倍は太くなり、体も分厚いものとなっていった。自立さ

せるために足は自然と大きくする事で安定して立たせる事が出来る。

こうした、自分自身の感じるままに形と量が占有する体積が膨張していくこととなった。私が人間の形を作る事で、人間の実在感を覚える量とは《かわきとひと》(図 2-5-1)を見ての通り、かなり量感が増した形となる。緩やかなゴロンとした形に、少し不安げで遠くを向いた顔、何かを掴んでいるようで、何も掴んでいない手。そういったところに今の自分の心情を物語るリアリティがある。

人間像を作る事で「存在」を身近に感じたいのに、その「存在」には近づきすぎたくないという矛盾する距離感の感じ方をこの作品で自覚することとなった。



(図 2-5-2)

《かわきの肖像 6-もうひとりの私》

2013-14 年 木

画家、松本俊介について前項で言及しているが、自分を見つめる自分の像を作る事は、私という存在がどこに根ざすのかはわからないことをわかろうとする気持ちから発現する。それは、自分だけが知る私なのかもしれないし、外からの表面的にみえる部分をそう呼ぶのかもしれない。いずれにしても大切なのは、自分を確認する術を持つ事であると考え。そして結局は、わからないで終わる。しかし、わからないものをわかろうとする姿勢だけが私に充実を与えてくれる。

今回、私は「かわき」の間合いを内包する、自身の複製となる精神的な肖像となる像を制作することにした。

肖像という言葉为国語辞典で調べると、「ある人の顔やすがたを絵・写真・彫刻などにうつした像。」となっている。人型の像は神、聖人や権力者を経てだれでもが肖像となる時代を通過してきた。肖像とは基本的には、他者からの認識に大きく依存するかたちで作り出される場合が多いと感じる。それはひとえに、人間像が象徴性を重視され制作されてきた側面を持っている事と関係がある。

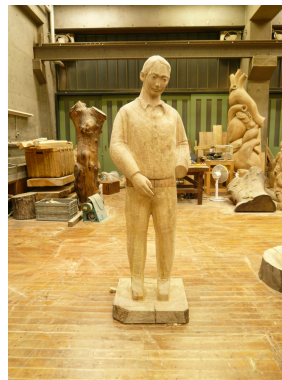
私の認識する私という立場から、複製として作り出される像も自刻像ではなく、肖像となり得ると考える。それは自らを補う、もうひとつの肖像である。

《かわきの肖像 6-もうひとりの私》(図 2-5-2) は、私が認識する私を実像としてあらわしたものだ。ここには、自分であって自分とは違う存在という明確な違いが前提としてある。

何かを示すように示さない。そんな不十分な仕草と仕草の間の時間をあらわすポーズを選び、手と手の間に空間が生まれるように構成した。しかし、実際に彫り進むと平面のドローイングの時点での微妙なズレのある姿勢が思うように反映出来なかったので、制作途中(図 2-5-2-1)の段階でよりズレをつくり出すために、一度胴の部分で切り離し、5センチ程の板を挟み、上体を少し捻るかたちで再度、接着した(図 2-5-2-2)。



(図 2-5-2-1) 切断前



(図 2-5-2-2) 接着後

こうして、実際に彫り進める段階においても平面の時に感じたイメージを損なわず、出来る限りすくいとることが自身の対象となる像への微妙な距離感を反映させるためには重要であると感じる。隔絶した距離感の中にいる人間像は近づきすぎず、遠すぎずの適度な距離が私には心地よかった。



(図 2-5-3)

《かわきの肖像 7-もうひとりのだれか》

2013-14 年 木

《かわきの肖像 7-もうひとりのだれか》(図 2-5-3) は、《かわきの肖像 6-もうひとりの私》とつuitとなる作品だ。前作品は、あくまでも自身を投影した精神的な肖像作品として人間像と私の間の距離に「かわき」を内在させてあらわしていたが、この《かわきの肖像 6-もうひとつの私》は、自分から最も距離を設け、この像の中だけで完結した調和を目指したものである。

この像の顔は、彫り進める中で日本人とはかけ離れた表情となっていき、全体としてもイメージしたものに近づいたという実感を得た。

翻って、自身の作品への影響は、人間が存在する強さを作品によってつくり出すことを望んでいるのに、その存在感とは距離を置きたい近づきたくないといった気持ちを同時に抱いているということに自覚的になったことだ。

この3体の人間像の制作を振り返ると、人間存在を思う気持ちは「存在の強さ」を求め、その存在を感じながらも距離を持って対峙したいということから、その人間像との「距離」に「かわき」という間合いを総称する言葉をあて造形の展開を行ったが、突き放した人間像は自分が感じていたよりもずっと遠くで存在するものとなっていってしまったという気持ちが作品を彫る中で強くなっていった。

ここで、一度私の「距離」に対する考えを再考する必要性を感じる結果となった。私は、1章において人間像をみた時に感じる存在感について言及しているが、人間像として出発したものが再現的な現実から遠ざかることによって、全く違うイメージの力をかき立てる「なんでもあるもの」へと変換しやすくなることを誘発するためのデフォルメがイメージの振れ幅を広げることよりも完結させてしまう働きをしてしまう結果となったことを実感した。

私が本来人間像に求めていた「存在＝ある」ということに主眼を置いてつくるということから外れていくような疑問を持つようになった。



(図 2-5-4) 《ひとひとり》

2012年 石

《ひとひとり》(図 2-5-4) は、あることの安心感について考えた大学院修士の作品である。普段、ただそこにあるという存在のものは、何気なく認識はしていてもその存在は案外雑に扱われがちである。無くなってはじめてどれだけその存在が、場を取り持っていてくれたかがわかるということはよくある。この作品には、ひとひとりが成り立つには見えない多くの存在があり、見えないことにこの世界の奥深さがあると感じ制作した。そこ今の私の作品の中に、忘れていた存在する気配を再発見する。

ここまでの第2章で述べた考えを基とし《かわきとひと》、《かわきの肖像 6-もうひ

とりの私》、《かわきの肖像 7-もうひとりのだれか》を制作した。人間像の「存在の強さ」との「距離」を求める中で、過去から存在するメランコリーやマジックリアリズムという概念を取り上げ、自身の間合いの感覚を表す「かわき」という言葉を当て、人間の気質という側面からなる心理的な距離を感じさせる人間像の試作を行った。

私の考える、「かわき」とは、存在することの発する強さを求めながらもそこには直接触れたくない、遠くから傍観したいといった個人的な物事への距離感を表したものである。遠い距離から眺めていたいのにな存在の強さに引きつけられる。このどうしようもない衝動に「かわき」という言葉が私にはしっくりくるのだ。

次の第3章では、ここまでの制作の過程を踏まえた上での、人間が存在するというもとに立ち返った視点での、人間存在の強さとそこに横たわる自身の距離について2章とは異なる角度からの試作について述べる。

第3章 存在の強さとの距離：「形の重さ」と「距離」

3-1 現実の形とイメージの形の狭間

No Image

(図 3-1) 《如来形立像》奈良時代 唐招提寺

奈良時代に制作された奈良県、唐招提寺の《如来形立像》(図 3-1) は、頭部、両前腕、両足など「人間」を表す上で印象深いとされる部分が欠損している。

仏像として制作されたこの像は、偶像としてここに「ある」ということが重要であり、そこに神が宿るとされる信仰の対象である。第1章でも触れたガンダムにもこの現実形として「ある」ということの重要性は当てはまる。ガンダムの存在を実像として所有することで、より身近に存在を感じられることに惹かれているのだ。

《如来形立像》は像の欠損により、完成時の姿からは大きく変わった姿で現在に残っているが、像の前に実際に立ち、向き合うと「存在する強さ」を肌で感じる。この感覚こそが人間像に魂や意識が宿っているような錯覚を引き起こす原因になっていると考える。特に、日本においては、万物に魂が宿るという信仰があり、このものに宿るという感覚が現在では無意識に共有される一般的な価値観として定着していると感じる。

私は《如来形立像》の前に立った時、緊張感とともに安心感に似た共感を覚え、ここにもものが存在するという力強い現実を再発見する。

木彫において、像の主要な部分(腕以外の胴体など)を一木で制作する手法(一木作り)は、上昇する本来の木の成長の経過を含め、その中に立っている人間の様子をつくり出したい場合に、像の造形を物質的な側面から助ける役割を果たす。また、両足のみ

で立つ姿を制作する時にも強度という面からも耐えうる事が出来る。なので、私にとって丸彫りの立像に、素材として最適である。

《如来形立像》は、頭部や両足をもぎ取られたように欠損し木の繊維にそって木が切り離された様子に物質としての木の生々しさを伺える、両前腕は寄せ木された部分から先が失われており、こちらは、単に壊れたということを断面から想像させる。

欠損することで、人型の像という楔から解き放たれることで新たな見え方（存在することの緊張感）を獲得するに至ったと感じる。そこには、仏像からはじまり、欠損により抽象化が促された結果、「ある」ということの側面が強調され、人間の姿から遠く距離がはなれることによって、私自身にとって「存在の強さ」と「距離」のバランスが絶妙な釣り合いを獲得していると考ええる。

1章と2章に加えこれらのことから、今現在の私の制作した作品を通して導き出した、人間像の「存在の強さ」と「距離」の関係においてフォルムを抽象化する事よりも現実にある形を尊重した上で、人間像の形を彫り込む事で人間に自身が抱く感情をもう一步踏み込んだ形で見たいという考えに至った。

私が作り出したい人間像とは、第1章の中でも記載した「ロボコップ」(2013)の中での人型にこだわり、逸脱したくないというものだ。

現実の人間の形を大きく逸脱することなく、像に触れる事で自分を強く実感出来るような形を目指したい。その現実感の先にこそ、私の求める人間に対する「距離」があるのではないか。

そう考えた際に行き当たったのが肖像を出発点とした人間像である。そして、その身近な部分にこそ、自分が探求出来る未知の部分があると考えた。

3-2 肖像の形の変遷

No Image

NoImage

(図 3-2-1) 《鑑真和上坐像》

8 世紀、奈良時代、唐招提寺御影堂

(図 3-2-2) 《俊乗上人坐像》

13 世紀、鎌倉時代、東大寺俊乗堂



亡くなる前から、
形として残すということに、実際に「ある」ということの与える安心と、弟子たちが師
を思う個人的な感情に基づいた造立理由が、この像の存在を不思議な間を持つ像として
いる。



私は、人間像を制作してきたが、そこには存在することの強さをあらわすものとして



の手段として捉えてきた。それは、モデルとする人物への思い入れや、どのような角度から人間の存在する現実感を目の前に再現するかの試行錯誤であった。

No Image

No Image

(図 3-2-3) 《夢窓国師疎石像》

南北朝時代、瑞泉寺

(図 3-2-4) 《一休宗純坐像》

15 世紀後半、真珠庵

《夢窓国師疎石像》(図 3-2-3) は、その誇張のない自然な調和で頂相をあらわしており、その静かなたたずまいの強い造形は、周りの時代を見渡しても例がない。この木彫彩色像の優れている点は、肖像として過度な誇張、様式化から距離を置き、ごくごく自然に、しかし奥行きをもって造形されているところである。顔の再現性、服の皺の入り方の適度な形の選び方が像の存在を不思議で強いものとしている。

頭部の髪の毛、眉、髭に実際に動物の毛を植毛するという手法を用い、現実の一休宗純の存在をいかに生々しく鮮烈に残すかという試みがされている。いかに、存在する強さを求める姿勢は、過去のこのような肖像の中にも見て取る事が出来る。

現実に存在した人間を生前の姿として思い描き像としてつくることは、現実の形と作者自身が持つイメージからの形のせめぎ合いにより、その形の強さを高めると考える。そして、その先には人間像の存在の強さへと繋がっていくことだろう。

No Image

(図 3-2-5) 平櫛田中

《五浦釣人》、1962 年

茨城大学五浦美術文化研究所蔵

近代の日本の肖像彫刻の変遷の中で、国家が主導するモニュメンタルな銅像を公共の場に設置する動きが出てくる。



平櫛田中は、木彫の肖像彫刻を数多く残しているが、長年に渡って岡倉天心をモデルとした肖像を制作している。(中には、東京美術学校（現在の東京藝術大学）の依頼で制作された《天心先生記念像》などもある。)



その言葉を裏付けるように、田中自身も岡倉天心について自らの先生として作品を見てもらっていたと残している。この田中が制作した天心の肖像には、自身の思想の体現者としてのモデルというそれまでの肖像とは違う要素が盛り込まれている。



No Image

(図 3-2-6) 舟越保武

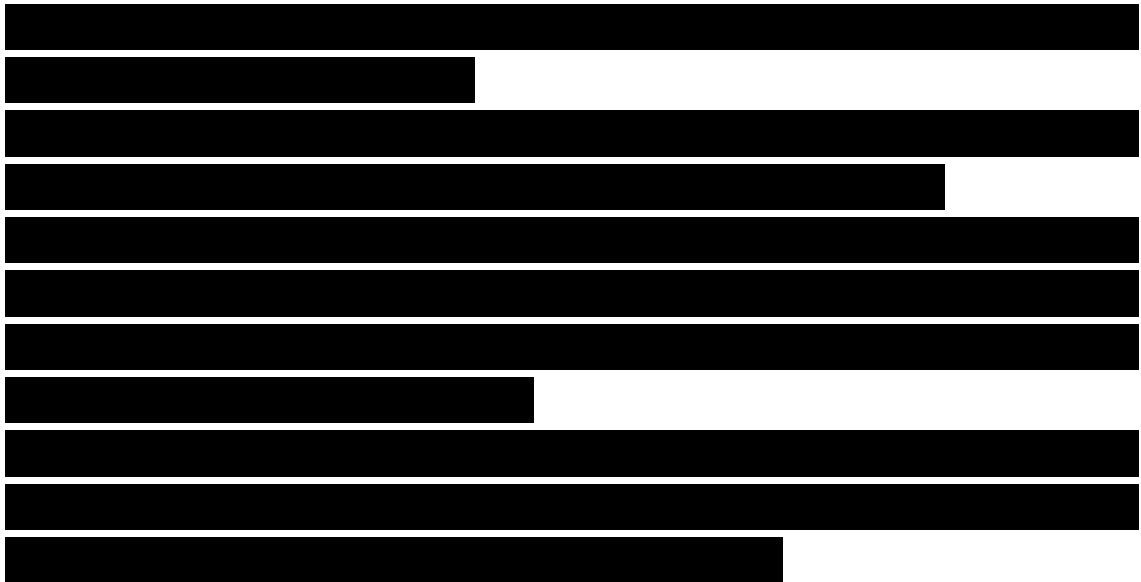
《ダミアン神父》 1975 年

岩手県立博物館他

彫刻家、舟越保武は、ブロンズ像による肖像や大理石や砂岩による女性像を数多く制作している。その多くは、根底にキリスト教への信仰というものがある。

私は、彫刻を学ぶ以前の中学生の時に、兵庫県立美術館でこの作品を見た。体を少し傾けた姿勢に、帽子の鍔の影がライトに照らされて浮かび上がりブロンズの表面がきらきらしていたことだけが記憶に残っている。

³⁷ ダミアン神父、本名ジョセフ・ド・ヴァーステル（1894 年-1889 年）、ベルギー出身。1873 年に自ら志願して看護者のいないモロカイ島に渡った。この島では、現在では完治するようになった病であるが、当時は不治の病で、死を待つだけの病に冒された人々が、治療も受けず生活をおくっていた。ダミアン神父は治療、布教活動を精力的に行い、1885 年に自身も感染したが患者と同じ立場となったことで、よりいっそう熱心に病に冒された人々への看護と布教に捧げた。



私にとって、作品に対して過度なデフォルメや異形な形を際立たせて、あらわすことにたいして拒否反応がほとんどないといってもよいと感じる。その理由が、漫画、アニメに顕著なキャラクターを特徴付けするような造形に慣れ親しんで育ってきた事も大きいと考えられる。また、違った視点からみれば、それだけ、日本の社会が一定の豊かさと平和の隔絶された環境にあることの証である。戦時下においては、身体を失うことが日常的におこる。事実、終戦直後の日本では四肢を失った人を見ることは珍しいことではなかったと祖父や祖母から聞いた。私自身は、デフォルメを肯定的に捉えているが、あまりにも自然に人間の形を変化させイメージを付与することへの疑問がないわけではない。そこにあるのは、圧倒的な現実の違いからくるイメージの格差である。舟越保武のつくり出す形には、現実の世界に物語（キリスト教）を土台として人間像に凝縮してあらわされた部分に存在させるという強い意志があり、そのことが「静かな形」として結実していると解釈する。

No Image

(図 3-2-7) 舟越保武

《長崎二十六殉教者記念像》

1962 年 長崎市西坂公園

舟越保武の作品には、キリスト教に関連した人物、出来事が主題として登場している。



像が横 1 列に並びたった様を、目の前にすると全体が持っている荘厳さと迫力に圧倒される。また、像一体ずつに目を向けると全体を見渡す時には感じなかった、各像が持っている個人としての内面を反映させたあり方を見て取れる。大きな意識と小さな意識のあらわれを感じ、そこに人間の形をみる。

この群像は、人物が平らな板に張り付いたようにつくられている。レリーフと丸彫りの中間のような像である。この形式は、立体としての制限を受ける一方で絵画的な鑑賞者の視点の固定という状況を生む。舟越保武のつくり出す人間像が、多くの人の共感を喚起させるのは、その作品の形式の中にも理由があると考ええる。



No Image

(図 3-2-8) 舟越保武 《聖ペロニカ》

1987 年 岩手県立美術館

砂岩による作品《聖ペロニカ》(図 3-2-8)は、実物を目の前にすると、頭部像としては実物大よりも大きく作られており、この写真で見るとような繊細さから生まれる儚さだけではなく力強さを内包している。素材である石の塊に、彫りだされた聖ペロニカの像の存在が重なり合い、ここにあらわれたという印象を新鮮に感じさせる。石に人間の姿を彫りあらわすということは、自身の制作を通して本当に理にかなった手法であると感じる。それに加え、舟越保武のつくる顔の表情は極めて絵画的な感覚からくる描写が像を一層引き込まれるような作用を及ぼしている。

3-3 自画像を描く事で得られる認識と自刻像の違い

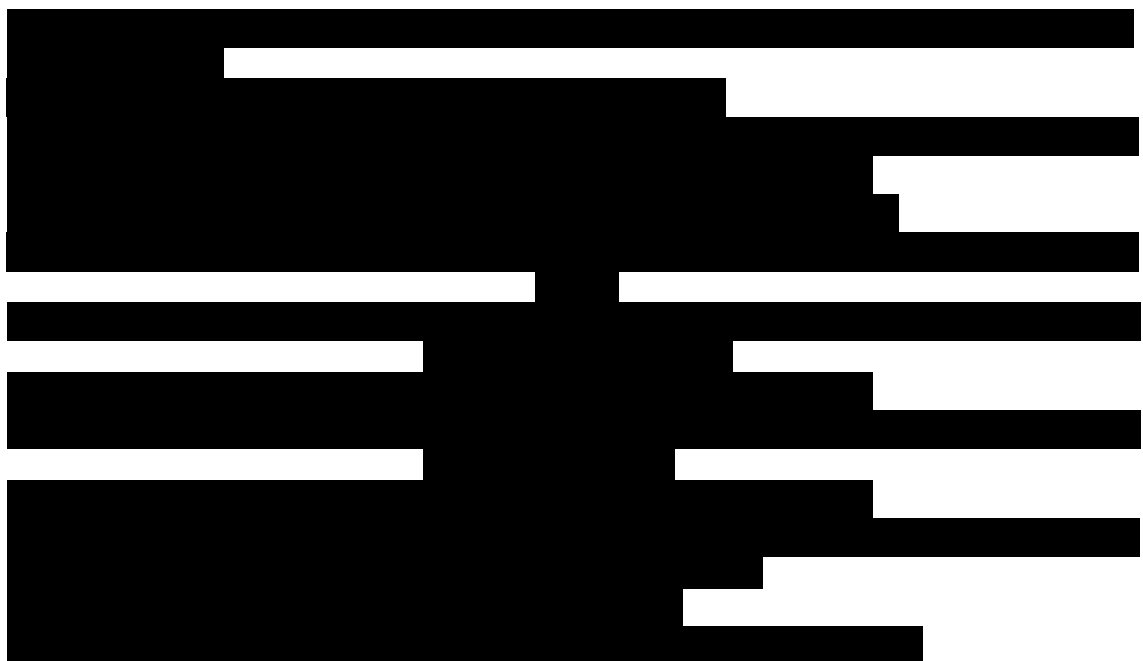
自画像⁴¹とは、その絵を描いた作者自身の姿をモデルにしたものだ。自画像は画家の数だけ存在するといっても過言ではない。ほとんどの画家が自画像を残している。このことは、自画像が画家の創作と密接なかかわり合いを持っているということの証でもある。

その中でも特に膨大な自画像を生涯に残した画家たちがいる。アルブレヒト・デューラー（1471 年生まれ）⁴²、レンブラント・ハルメンスゾーン・ファン・レイン（1606 年生まれ）⁴³、ポール・セザンヌ（1839 年生まれ）⁴⁴、フィンセント・ファン・ゴッホ（1853 年生まれ）⁴⁵、ポール・ゴーギャン（1848 年生まれ）⁴⁶、フェルディナント・ホドラー（1853 年生まれ）⁴⁷、パブロ・ピカソ（1881 年生まれ）⁴⁸、エゴン・シーレ（1890 年生まれ）⁴⁹、フリーダ・カーロ（1907 年生まれ）⁵⁰、フランシス・ベーコン（1909 年生まれ）⁵¹、ルシアン・フロイド（1922 年生まれ）⁵²、アンディ・ウォーホル（1928 年生まれ）⁵³などだ。

上記にあげた作家たちの自画像には、自分の姿を通して作品とすることでダイレクトに人間存在に対する考えが多様に露呈していることが観測出来る。

そこには、自分、ひいては社会、人間全体の存在をどのように捉えているか眼差しの違いが出ているように見受けられた。

上記の画家の中から、アルブレヒト・デューラー、ルシアン・フロイドの 2 名を取り上げ自己と人間存在の認識について触れる。



No Image

No Image

(図 3-3-1) アルブレヒト・デューラー
《エアランゲンの自画像》 1491 年頃
エアランゲン大学図書館版画素描室

(図 3-3-2) アルブレヒト・デューラー
《自画像》 1500 年
ミュンヘン、バイエルン国立絵画収集
アルテ・ピナコテーク



つまり、自分と向き合う間に「神」の存在が介在してくる。このことは人間の姿を描く動機にも繋がる大きな見識の違いであろう。西洋においても、時代が現在に近づくほどこの「神」の存在の大きさは薄れていくように感じる。



《エアランゲンの自画像》(図 3-3-1) にみられる顔に手を添えるポーズは、2 章で紹介したデューラーの《メレンコリア I》(p. 43 図 2-15) にも通じるものがある。デューラーの残した自画像の中では、陰鬱な表情を浮かべるものは数少ない。これは私の考え



だが、一時的なメランコリーな気分を頭に巻かれた包帯、ポーズ、表情で表し気持ちの不足感を描き出したのだろうが、この絵には内面を見つめようという姿勢の方が顕著に見て取れる。そこには、先を見据える目がある。

そこには、人間存在への冷たい側面を浮き彫りにするようなところは私には見えない。表情には、落ち着き精悍さが漂い、余裕を持った人格者といった趣を持たせてある。このようなしっかりと正面を見つめる目線には、人間存在への信頼とごくごく近い距離の共感がある。

デューラーの自画像に通底するのは、キリスト教を介してではあるが、自分を認識し理想を掲げ、人間存在を認める気持ちから生まれる人間像である。

この言葉の後半部分の人間の姿をその死後もとどめておくことと語るところに、人間の姿を残し、存続させるという信念をみる。そこには、不安に彩られた自己の矛盾ではなく、前向きに人間の生を受け止める人間の存在の肯定がある。

No Image

No image

(図 3-3-3) ルシアン・フロイド

《男の頭部 (自画像)》

1963 年

(図 3-3-4) ルシアン・フロイド

《制作中の画家、鏡像》

1993 年

ルシアン・フロイドは 1922 年ドイツのベルリンに生まれ、後にイギリスに移住する。特定（家族や友人、知人）のモデルを繰り返し描き、多くの肖像画と自画像を制作した画家である。

《男の頭部 (自画像)》(図 3-3-3) に見られる頬に手をつくポーズは前記でも取り上げたメランコリーの概念を代表する仕草とされるものだ。デューラーの《メレンコリア I》(p. 43 図 2-15) からなるこの頬杖のポーズが如何に様々な人間像を制作するものにとって影響を与えるものかが伺える。彫刻家のロン・ミュエックも積極的に《大男》(p. 45 図 2-17) の様に作品にメランコリーの要素を持ち込んでいる。

初期の頃のように見えるような形で人物の歪みを持った作品から、制作年代が経てくると《製作中の画家、鏡像》(図 3-3-4) にも現れているが、人間に対して距離を持って眺めるという姿勢が顕著になる作品になっていく。人間は人間以上以下でもなく、ただそこにいる。これは同じ自画像にしても理想をそこに重ね合わせたデューラーの《自画像》(p. 66 図 3-3-2) とは大きくことなる点だ。

フロイドの描く人物には、悲壮感が表情の奥に見え隠れする。しかし、それを強調するのではなく肉体全体を主眼に描く事で感情との距離をコントロールし、親密であるのに冷静であるという人間像を形成している。

No Image

No Image

(図 3-3-5) ロン・ミュエック

《Mask》 1997 年

ロンドン、サーチギャラリー

(図 3-3-6) ロン・ミュエック

《Mask II》 2001 年

SF MoMA

ここまで画家の自画像をみてきたが、ここでは彫刻家のつくる自刻像について触れていきたい。私は自画像を描き続けた画家の名前は何人もあげることが出来るが、彫刻家として自刻像を継続的に制作したという者をほとんど知らない。

それでも、あえてあげるとするなら《Mask》(図 3-3-5) や《Mask II》(図 3-3-6) と自刻像を作っている彫刻家ロン・ミュエックだ。

範囲を広げると彫刻家、アントニオ・ゴームリーの作品は自身の体から直接型を取って作品とする手法から自刻像と呼べなくもない。なぜ、自刻像を制作する作家が極端に少ないのか。自画像と自刻像、両者の違いはどこにあるか考える。

そのロン・ミュエックは、精神的に自分自身を主題へ投影させることの大切さを述べている。⁵⁸これは絵画や彫刻に限らず、すべての造形芸術において意識、無意識を問はず皆が普通に行う制作プロセスの一部といえる。

自画像も自刻像もその制作には一般的に鏡や写真を使用する。当たり前ではあるが両者の違いは、絵画は鏡と写真と同じ平面の世界で表される。絵画、鏡、写真は共通して状況を外界からの演出によって特定の効果を設定出来るがその表された対象には触れる事は出来ない。彫刻は立体物として実像で表される。ここで大きく違いが出てくるのは、物理的な距離の違いである。平面は、それだけで隔絶した世界の中で事象を展開するが、立体は作者と同じ空間で影響を受け形として触れる事が出来る実像として立ち上がる。

絵画作品（自画像）が、色で対象をあらわすのに対し、彫刻作品（自刻像）は形によって対象をあらわす。作者と同じ現実の世界に形としてつくり出されるという特徴にも関わらず、鏡や写真といった平面を介してしか自分自身を把握出来ない。鏡は左右が逆転することで自身の形を反転させた状態でしか観察出来ない。写真は形が押しつぶされるので正確な形と量を観察することは難しい。このことを踏まえれば、自刻像にいたる制作プロセスの中に自分が形を観測する事が難しいということがわかる。

反対に絵画作品では、色や線で自画像を描くことを考えれば形の把握よりも光や色彩の把握によって対象を表すという姿勢の方が顕著にみてとれる。ここには、平面で観察した事象を平面に移行することの間に自身を投影することのスムーズさが読み取れる。

自分を観察する手段の違いが自分の姿に対する距離の親和性に違いを生み、結果として自刻像の制作で自身をことさら主題に据えることに必要性を感じなくなることが絵画作品に比べて多いのではないかと考える。だからこそ、自己を作品に投影することは彫刻家、皆がおこなっても、直接自刻像を制作することに繋がらないのではないかと考察した。

同じ空間に実像として自刻像は存在し、その物理的な接する距離は縮まったのだが、制作の過程は自画像よりもむしろ距離が離れてしまう。このことが自分の姿との距離感を計りづらくする結果となり、表される事象の幅を制限する自刻像の制作されることの少なさに繋がるのだ。

この考えから、自分の姿を残すという気持ちが同じであったとしても、そこに関わってくる「距離」の問題が大切な要素であるとわかった。

例にあげた、ロン・ミュエックの作品《Mask》はサイズが 145×137×106 cmあり、《Mask II》も 77×118×85 cmと普通の人間の顔と比べて巨大で、自刻像ではあるがそこには現実との隔たりがある。アントニオ・ゴームリーにしても広義な意味において自刻像とも言えなくもないが、もはやだれか特定出来ない匿名性をおびている。こうしてみると、自刻像を制作していたとしてもそこには、ワンクッション現実の自分との間に明確な差を設けて整合性がとられているように読み取れる。

ここまで、自画像と自刻像をみてきたが、形は異なっても、自分の姿を通して、周囲との関係や物事に対する見方をダイレクトにそこに刻み残していることが読み取れる。そこには、作品ということとは別に私的な自分のためだけの歴史を編纂しているようでもある。



(図 3-3-7) 《自刻像》

2004 年 FRP

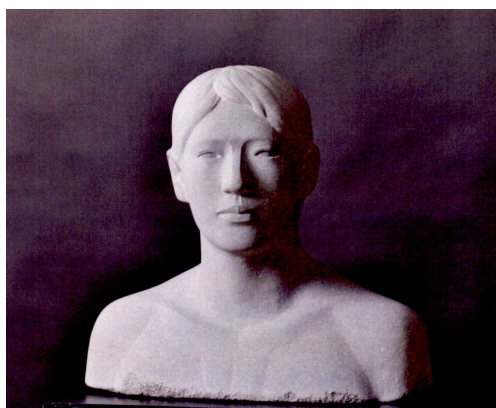


(図 3-3-8) 《自刻像》

2008 年 粘土原型

私はこれまでに自刻像を 5 作品制作している。そのもっとも古い作品が《自刻像》(図 3-3-7) だ。この作品は、高校 3 年生のときにつくったものだ。まだまだ、経験が浅い中で自分自身の姿を頼りに人間像への興味を抱き、自然と選んだのが自刻像であった。

《自刻像》(図 3-3-8) は大学、学部 3 年生のときに制作した。この作品は忠実に自分の容姿を形として残すことに主眼をおいて制作した。鏡、写真を使用し自身の姿にどこまで迫れるかという考えで進めた。この作品の制作で現実の形を突き詰めることとは違う方向に進むきっかけとなる。



(図 3-3-9) 《きえさるひと (自刻像)》

2010-2012 年 石

《きえさるひと (自刻像)》(図 3-3-9) は、当初は友人にモデルとなってもらい制作をはじめた肖像彫刻であった。制作の中で、どのように人間像として作り上げるかに悩んだ結果、途中から自刻像として彫り進めることに変更し制作を進めた。何をどのようにみて、解釈し人間像として成立させるかということに時間がかかり、回り道をした末に、

一応の終わりを迎えるまで3年の期間かかった。

自画像と自刻像の話を踏まえ、私が自刻像の制作に対して継続的に行うことに惹かれるひとつの理由が考えられる。

私にとって、実際のモデルを前に制作する距離の近さは、モデルとなる人物の存在感に引っ張られることで自分の距離を保つ事が難しい。第2章でも述べている私の中には、人間像に「存在の強さ」を求めているのと同時にその強さと距離を取りたいという矛盾する気持ちが両存している。その対象に近すぎない距離は平面（写真や鏡）を媒介させて観察することがちょうどよい距離なのだ。人間存在への興味は尽きないが同時に、どこまでも人間に近づきたいという気持ちはない。この心情を拡大し、作品に反映させる事を主眼として第2章において距離を「かわき」という言葉に置き換えて試作を行った。

自分やモデルとなってもらった人物、またそこに感じる距離とは刻々と変化する。「かわき」という範疇でのフォルムの展開や造形を深化させたところでもう一度、人間像への形と距離について再考することを博士提出作品で示す。

3-4 形と距離が持つ「重さ」：博士提出作品

《静かな立像》、《ひとりとふたり》、《おだやかな立像》

ここまでの制作で自身が人間像について最も重要とする「存在の強さ」に対しての「距離」の取り方について述べてきた。その試作として「かわき」という言葉を自身の人間像への距離感を代表する言葉として造語し、そこからの造形を行った。

私の中の「存在の強さ」と「距離」は常に流動的に変化している。昨日の自分に取ってリアリティが鮮明に感じ取れていたものも今日になると色あせて曇ってみえることが度々ある。それは逆の場合もある。さほど興味を向けず、自分の中で切り捨てていた部分にもう一度見渡して眺めてみると意外な発見があることもある。

人間存在にせまるために人間像を持って何を探求したかったのかということを制作を通して考えたが出てきた言葉は「形と距離」というものだった。

「肖像性」と「自刻像」を軸に話を進めてきたが、そこで私が重視したのが「かわき」からの造形のときに行っていたデフォルメが強く、質感が均一化した形の人間像ではなく、現実の形に重きを置いたフォルムの選択であった。ここで大切なのが形を観察してそれをどのように造形に反映させるかということだが、そこに私が先ほど述べた「距離」が関係してくる。自分やモデルを写真や鏡を基に作品の入口とする事で、自身と実在する人間の距離を調整していると感じる。では、その写真や鏡（平面）から読み取った形をどんな基準で人間像に反映し構築しているのかを考えた際に「形の重さ」という基準を自分は意識して形を決定している。

形の重さとは、重さに重力を感じるかということである。私は、つくり出された形に重さをみることで、現実には占める人間の量を「存在の強さ」として認識していると分析する。「重さ」とは、実在感である。彫り進める中でまだ彫り進めるべきか、まだ足りないかは、形に自分がリアリティを持てる「重さ」が備わっているかどうかを基準となる。この「形の重さ」とは、私にとって喪失、不在、虚無とは正反対の「ある」ということを認識する言葉だ。

つまり、「形の重さ」とは、人間存在を肯定的に捉えることから始まる造形の間を言葉としたものであると自覚するようになった。

人間が人間存在を思い人間像を作り残す。それは、変わらない人間への外面と内面への造形からのアプローチの足跡である。そこには飾る必要性のない削ぎ落としたシンプルな人間存在の姿が私はふさわしいと考える。

日常の中で、向き合うものは自分自身。誰もが平等に年を重ねる。異性は普遍的な存在（私は男性なので女性）。という3つのことを主題に据えて、制作を通して人間像の存在の「重さ」、ひいては人間存在への自身の「距離」を作品で示す。



（図 3-4-1）《静かな立像》

2014 年 木

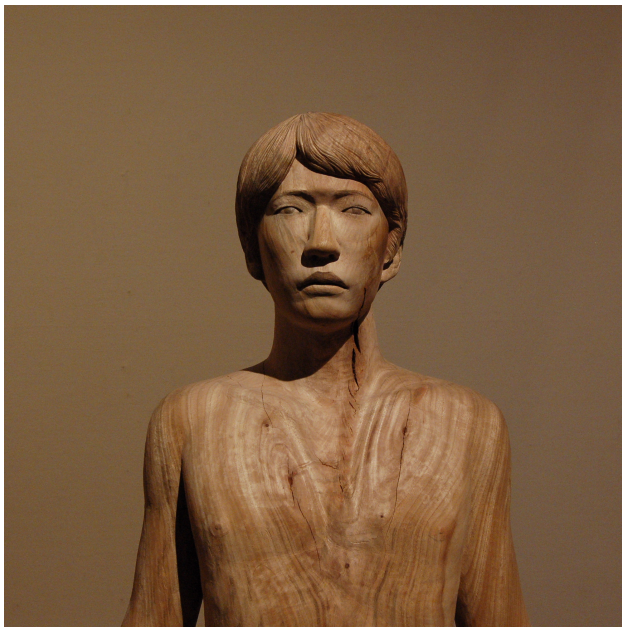
《静かな立像》（図 3-4-1）は、人間が生きて存在するサイクルの中での自分自身の現在の姿を捉え、残すという個人的な記録の欲求から制作に入った自刻像である。

先に述べた「形の重さ」について、自身が彫りだした形に重さをみるとはどういうことなのか整理する。まず、私の言う「形の重さ」とは、素材自身（木や石）の持っている自重に影響されるものではない。あくまでも、造形された形から読み取れるものである。

自然の人間のフォームは、地球の重力の中での均衡の上に存在するものだ。動く事をしないで横になっていると、それが数日のことでも筋力は落ちていく。人間の形は緊張

したバランスの上に成っている。その形はいわば、人間が立って生活する日々の積み重ねで維持される生きた形である。

人間の形を作ること。主観の許す限り、自分のこうしたいという気持ちとは別の場所で、現実を解釈しようと努める事である。平面（写真や鏡）を介して作られる形との距離に私がまだ立ち入っていない形の多様性を実感したい。



（図 3-4-1'）《静かな立像》頭部

《静かな立像》（図 3-4-1）はしっかりと両足で自立し、正面に体も頭も正対した形をとった。これは前記の 2 章の「かわき」からの造形ではあえて避けていた立ち姿である。正対していたとしても首を傾げる、手足を振るなどの正面からの対峙を避けていた。

作品の大きさは、高さ 170 cm で自身の等身大となるようにした。振り返れば、自刻像として制作した作品はすべて等身大であり、サイズを変化させたものは制作していない。ここに見える心理は、自分との距離の近さである。私にとっては、等身大のサイズが自分を投影する器として適正であると無意識の頃から判断していたように思う。

そして「形の重さ」とは、人間の姿の印象の順番にも当てはまる。一般的に全体のプロポーションからクローズアップされていく順番は顔が一番に来ることから、焦点が顔に向くように形成した（図 3-4-1'）。ここには、人間存在への一種の生々しさを感じたいという自身の思考も反映させた。

そして、ここまで何度か述べているように私は人間の存在を常を感じたいという気持ちを持ちながらも、同時に近づき過ぎたくないという感情を抱く。その感覚をこれまで、人間像を大きくデフォルメした形で表していた。

今回の作品では《静かな立像》(図 3-4-1)のように台座を台座としてだけの用途で使うのではなく、鑑賞する人間との間の間合いを物理的な距離として隔てる装置として使用する事とした。像と鑑賞する人間の間には、1人の人間が余裕を持って立てる距離が空いている。さらに台座は四方に脚で底面に空間が抜けている。これは、しっかりと立っているはずなのにどこか現実との乖離を感じる感覚を舞台の上に立つ感覚を当てはめこのような形の台座とした。ここには、人間存在を強く感じたいという気持ちとそこから距離を置きたいという自身の周囲へ向ける壁が具体的な形として表される。



(図 3-4-2) 《ひとりとふたり》

2014 年 木

ここで語られる人間の性質について全面的な賛成を示すものではないが、部分的には共感出来るというのが素直な感想である。人間の自由意志と本来持っている気質とは、人間個人が思うほど自由なものなのか。人間にはどうしてもない外からの要因や内からの（動物的な本能）要因の影響を否定出来ない。人間の存在とは、自分の満足の追求の上にすべてがある。こういった考えは一見極端にも聞こえるが、人間が自我を意識し、個を重視する視点になっていく過程を鑑みればうなずけるところもある。

この『人間とは何か』という書への私の1つの回答として、制作にとりかかった作品が《ひとりとふたり》(図 3-4-2) である。

人間は年をとる。そこには宿命論や悲観論とは無縁のただの事実だけがある。皆が生まれて死んでいく。このサイクルによって人間は人間性を形成している。人間の活動の根底には終わりがあるという決定事項を踏まえて人間は生きる事に意味を見出す。そのことは私に現実の重みを感じさせる。

《ひとりとふたり》(図 3-4-2) は、青年と老人、2 体を対とした。青年と老人は似たような姿勢で立っている。両者の立ち姿から読み取れるように人間の肉体的な変化は万人に共通に訪れる。また年を重ねれば人間の精神的な部分は強くなり安定する側面がその人間の存在を強くするということを見つめて制作した。

この作品に特定のモデルはいない。自身のイメージの合成体である。この像はどちらも高さ約 90 cmある。この作品のサイズは、見たときに 2 体と同じ空間に立っている状況を視野にすんなりと収めることで関係性を意識させる事を目的に大きさを決定した。

《静かな立像》(p. 74 図 3-4-1) とは違い私が存在の強さを感じる事が出来たと思った瞬間に制作を止めた。2 体が並ぶ事で題名に《ひとりとふたり》とあるように同一人物なのか、血縁者なのか、まったくの他人なのか鑑賞する人間が自身の主観の中から人間像を解釈する幅を持たせた。また、台座にのせる事で 2 体の間の距離を空間から切り取ったよう表した。

私はこの作品で人間の老いを否定的に見ているのではない。付かず離れずに立つ 2 人の距離、そこにあらわれた事実、それが人間の理である。

「人間の姿を持って、人間の存在を残す」ということに対する入口となる象徴性を持った私自身のリアリティがここにはある。



(図 3-4-3) 《おだやかな立像》

2014 年 木

男性がつくる男性像、男性がつくる女性像、女性がつくる女性像、女性がつくる男性像、モチーフとする人間像の性別は私にとってとても大きい。

ここまで本論文に出てきた自作品は、すべて男性像である。私は過去に女性像を習作として制作はしていたが、人間像を作品として制作する中で自然と男性像をモチーフとするようになった。なぜなら、自己の投影としてつくり出す人間像に自分の理解の及ばない存在（女性）を選んで作品とすることに抵抗があったからだ。

《おだやかな立像》(図 3-4-3) は、そのような考えで長らくつくっていなかった女性をモデルとした立像だ。作品のサイズは高さ 60 cm である。このサイズは、台座に沈んでいくというイメージから逆算して決定した。

自刻像を等身大で制作する事、イメージからの造形で制作した像の多くが高さ 30 cm から 40 cm 前後と小さい事、を考えると自分から距離が遠くなるほど作品のサイズの変化を行う頻度が高い事が挙げられる。ここに私が人間像において行っている現実との距離の整合性の取り方をみとめる事が出来る。

私（男性）にとっての普遍的な対をなす存在としての女性を形としてつくることで、男性が形としてつくり出す女性像には理想化という想像が抱ける。それはとても得難いものであるような気がするのだ。男性の像に私は幻想を抱かない。それはあまりにも身近でありすぎるからだ。私にとっての女性像とは男性像よりも距離が離れた存在であるため、人間存在に対する希望を抱かせる。

《おだやかな立像》（図 3-4-3）は、モデルのいる肖像彫刻である。しかし、《静かな立像》（p. 74 図 3-4-1）とは違いイメージの場面と融合させた像である。女性は目を閉じ、両手を広げている。また立ち方は後ろに倒れ込むギリギリの姿勢で立っている（図 3-4-3'）。



（図 3-4-3'）《おだやかな立像》側面

私は、台座を眠る空間（場）と見立て、そこにゆっくりと落ちて行く時間をこの作品で表した。睡眠は生物にとっては必要不可欠であり、基本的には毎日人間は眠る。まどろみから眠りに落ちる瞬間はおだやかではないだろうか。その瞬間のおだやかさを静止させたかった。

むすび

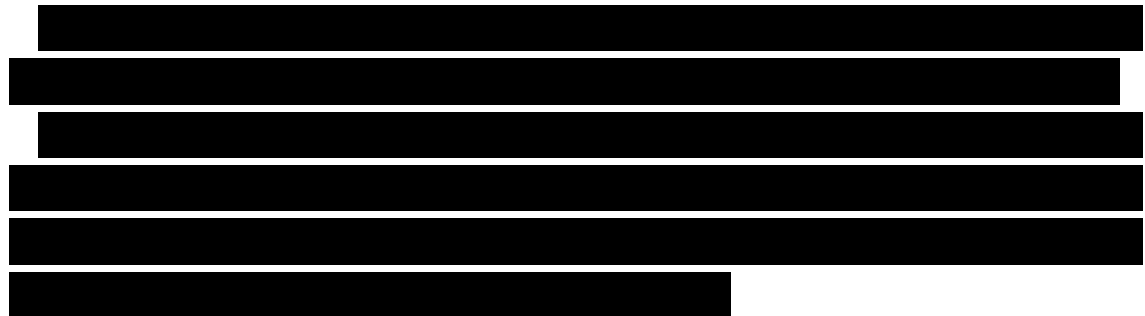
No Image

No Image

(図 3-3-11) フログナー公園

ノルウェー、オスロ

(図 3-3-12) 石像の一部



私がこの作家を取り上げる理由は、私がここまでの論文中で述べている人間存在を人間像によって表すということが明快に表され、そこに善悪ではない次元での人間存在を残す事への姿勢を感じることが出来るからだ。

ヴィーゲランの人間像の造形に目を向ければ、過度なフォルムの可変を必要としないながらも、素材となる花崗岩の特徴（構造的に無理が出ないようにフォルムがゴロンとしている）を無理なく扱い、現実の人間の形と作者がテーマをシリアスに時にはユーモラスに形に融合させている。

本論文は、古代よりつくり出され続けてきた、人間像の成り立ちについて、作者自身の制作を通して見えてきた「存在の強さ」と自身の間の「距離」に「かわき」という造語をあて、さらにそこから「形の重さ」に比重を置く事で自身の人間像への距離感を造形によって可視化する過程を記述したものである。



人間像は、私が認識する私、他者が認識する私、そしてそれだけでは自己を補完しきれない人間生存への確認としてそのあり方を確立していったのだと考える。

そして、時代、時代に即した生存への確認は、主観を通してのイメージという力を得て増幅されるものであると考える。現実存在するものにイメージを付加することで、人間は無限にも近い終わりなき人間像をつくり出してきた。この蓄積の先にある現在において、私はどのような「距離」を持って人間像を成立させるかという試作を述べるものとなった。

自分自身の身の周りから、人間全体へと生きている世界を理解したいという欲求は、たとえそれが叶わぬことでも瞬間瞬間の姿勢に意義があるように思う。その欲求によって生み出されてきた人間像には、終わりが無い。このように延々と続く、人間像は長い時の中で後世の人々、または異なる文化圏の人々に受容され、その像が本来生み出されるに至った経緯とは別に、解釈されあるいは、誤解されることによりさらに広く深く浸透して機能するものと感じる。

限りある時間しか生きる事が出来ない人間が古来より積み上げてきた人型の層に私はリアリティをみる。そこには人間の存在する重みがあるはずである。

そして、制作を続ける中で作品から見えてきたことは、私自身が人間の存在に対し、存在する強さに惹かれながらも一定の距離を保った位置から人間の存在を眺めたいと思うその矛盾する気持ちにこそ、途切れる事の無い人間像を生み出す原動力が宿っているのではないだろうかと考察する。人間の存在を人間像によって表し残す事、私の人間存在への距離から生まれる人間像が、過去から続く歴史に繋がる存在となるよう制作を続けることをここに記し、出発点とかえ結びとする。

文献表

参考書籍

[Redacted text block containing a list of references]

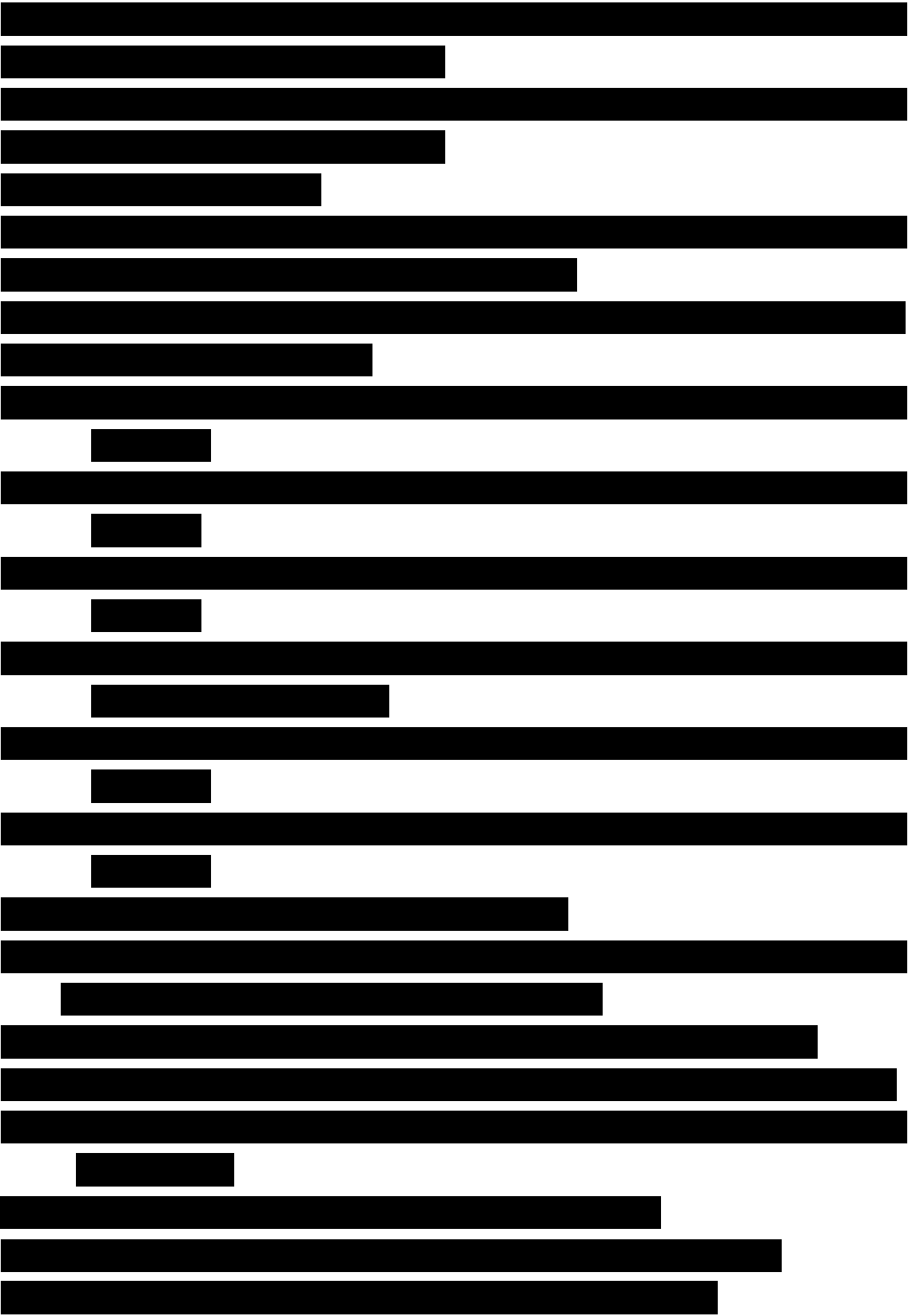
[REDACTED]

[REDACTED]

展覧会図録



参照図版



A series of 25 horizontal black bars of varying lengths, representing a list of redacted items. The bars are arranged in a single column, with some bars being significantly longer than others, suggesting a list of items with different lengths or weights. The bars are solid black and have no text or other markings on them.

参照 DVD



参照プラモデル

